免责声明

杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.169

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月16日

页数：212页

简单事情往往看上去会更复杂。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.169

攻略透解

幻域战记 携带版 PSP

AKB1/48 星恋关岛 PSP

卷首特报

PSV香港发布会现场报道

专题企划

游戏世界观与神话来源之案例分析

特快专递

异形 群袭 NDS

蜘蛛侠 时间边缘 NDS



赠品

《苍翼默示录 连续变换扩张版》游戏海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年11月13日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第171辑上公布，敬请关注。

大奖



2名
北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名
北通动力堡垒（普通版）



2名
北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖



1名
北通动力堡垒（迷你版）



1名
北通“魔方炫音”耳机



1名
北通PSP“中国风”胶套



1名
北通PSP“中国风”水晶盒



1名
北通原生铜高速数据线



1名
北通原生铜HDMI高清线

《掌机王SP》第167辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源



深圳市	蔡瀚贤
扶绥县	黄翔强
上海市	沈天弘
北京市	王润京
台州市	张淳
重庆市	张巧颖

幸运奖 6名

北通掌机周边



上海市	顾春军
乌鲁木齐市	贺若愚
杭州市	洪诗逸
大连市	李昊
合肥市	李金东
扬州市	刘楚天

《掌机王SP》第167辑 DVD问答—中奖名单

广州市	胡俊杰
深圳市	向楚贤
永康市	杨剑

答案：B



3名
PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注

攻略透解
P121
时隔6年的PS2经典作品
跃然掌上
全职业详解
全武器详解
流程攻略
幻域战记 携带版 PSP

超人气少女偶像团体集结关岛
系统解析
全角色事件表
全角色SR卡密码公开
攻略透解
P142
AKB1/48 星恋关岛 PSP

体会悠远文化的折射之美
专题企划
P71
分析游戏与神话的关联

卷首特报
P4
属于我们亚洲玩家的发布会
PSV香港发布会现场报道

卷首语

这半个月最重要的新闻，无疑是港版PSV的发售日和售价了。将于今年12月23日发售的港版仅比日版晚出6天，看得出这次索尼对中国地区的重视程度，毕竟这是个千万级的潜在市场。从目前公布的游戏阵容看，论大作还是3DS稍胜一筹，不过PSV的首发游戏还算强大，应该会吸引不少小编第一时间入手。

另外，由小编们打造的第一本3DS专辑也于10月下旬上市了，感兴趣的玩家可以到市面上转一转，应该可以买到，专辑的封面可对照本书封底书讯，不要买错了，也希望购买了该书的读者向我们提出宝贵意见，让我们完善这个尚在襁褓中的新生儿。

胧月



掌机王SP VOL.169



封面画师：MILK
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.169

地址：http://www.tudou.com/programs/view/rEHTIzy4uhl/
密码：D784HFDT

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

卷首特报

掌机情报站

黄金眼

走近业界

三次元空间

前线狙击

新作拼盘

专题企划

CONTENTS 目录

本辑“游俏小筑”嘉宾

静电场朔

游戏索引

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

属于我们亚洲玩家的发布会
PSV香港发布会现场报道



文 酷洛洛&半夏 美编 咕噜

在今年9月的TGS展前的SCE发布会上，SCE亚洲总裁安田哲彦就曾经向我们在场媒体透露，将于10月带给亚洲媒体和玩家一个惊喜。果不其然，10月21日前两天我们就收到来自SCE工作人员的邀请，前往香港参加由SCEH主办的PSV香港发布会。此时酷洛洛掐指一算：PSV港版的发售日和售价公布的时候到了！于是21日当天早上7点半，酷洛洛便与女编半夏，以及《游戏机实用技术》的几名编辑从编辑部出发。

会前会后 用尽心思



■把挂绳处一翻，媒体证摇身变成U盘。



■面对着维多利亚港品尝着美食，SCEH这次可谓花足心思。

发布会现场位于九龙的环球贸易广场3楼的丽思卡尔顿酒店，大会为了方便媒体人员的用餐，还特意在发布会前后于场外的面海大厅准备了自助餐，让我们可以在这段时间里享用美食。不得不提的是，这场发布会的媒体证非常有心思，正面是作为媒体证明的PRESS标记，而背面则是类似PSV触摸背板的图案，靠近挂绳处、看似一个突起的硬胶，向上一翻却是一张8G容量的U盘，里面放了大量PSV的硬件照、游戏资料、图片以及宣传影像。有了这个，各位媒体即使全天“吃喝玩乐”，回去也不怕没得交差了（笑）。虽然比不上当年微软在E3上的“看发布会，送新款X360”，但无论用于讨好媒体还是品牌宣传，这种带宣传资料的U盘媒体证确实很讨巧。而另外这场从字面上看貌似只针对香港媒体的发布会，其实位于广州的SCE中国工作室总共邀请了12家国内媒体前来报道，虽然PSV能否在内地正式发售我们不得而知，但从中也可以看出SCE对我们国内玩家的重视。

发布会场 星光熠熠


■来自香港和台湾的两位明星舞台争艳斗丽。


■高海宁与陈奂仁在舞台把玩PSV。

12：30分，聚集在大厅外的媒体开始陆续进场。在此前酷洛洛已经受过SCEH的多次关照，因此也去过好几次他们的发布会。虽然比不上日本发布会，出场的都是著名制作人，但香港发布会也有自己的特色，请的可都是著名的港台明星。在发布会正式开始时，香港著名模特周秀娜、高海宁，著名唱作人陈奂仁，以及台湾著名影星陈乔恩上台为发布会暖场。其中周秀娜与陈奂仁合作上演现场混音+说唱，而周秀娜与陈乔恩还各手持一台PSV，在媒体面前互相“比拼”一番。

港版PSV 我们期待已久

明星嘉宾表演完毕之后，正式进入发布会主题，这时SCE亚洲总裁安田哲彦在SCEH的翻译工作人员陪同下走上了演讲台。刚上台的安田哲彦先生还开玩笑地说，担心媒体们手上的相机电池，会不会在刚刚的嘉宾表演时就用光。

一开始安田先生对PS家族一路以来的发展、以及手提娱乐方面的发展做出了总结，之后对PSV硬件特点进行了简单的介绍。期间安田先生称：“PSV对游戏开发商来说是一份挑战书，它考验开发商到底能够在这个新平台上可以为玩家提供怎样的新游戏，而换句话说，也是考验我们到底能够向玩家提供怎样的游戏体验。”之后进入本次发布会最重要的主题，安田先生称：“目前我们已经宣布了PSV在日本和美国地区的发售日期，我想这次大家来到会场，最关心的自然是PSV在香港的发售日期和售价了，现在就让我来为大家揭晓吧。”随着主持人的倒数，安田先生与几位嘉宾一起按下演讲台前的开关，之后屏幕上便弹出我们期待已久的信息。



■SCE亚洲总裁安田哲彦。

12月13日，港版的发售日与日版只差一周，同时也邻近香港亚洲游戏展（12月24日），另外日版Wi－Fi版PSV的售价为24980日元，折合人民币约为2100元，差价整整就是300。这一消息的发布，可以说这是SCE向亚洲地区游戏玩家给予圣诞节期间最好的礼物。现场媒体手上的相机闪光灯闪个不停，也是为了记录这重要的时刻。主持还向几位嘉宾询问PSV的使用感觉，嘉宾们自然也是赞不绝口。不过现场安田先生尚未公布3G+Wi－Fi版的具体3G网络运营商，难道还没最终决定？

与此同时，官方也正式宣布了部分PSV第一方周边的港版报价，其中最为关注的记忆卡售价玩家可以参考右表：



PSV香港地区发售日：2011年12月23日
Wi－Fi版：2280港币（折合约1807元人民币）
3G+Wi－Fi版：2780港币（折合约2280元人民币）

记忆卡容量	港版售价	折合人民币
4GB	HK$188	￥154
8GB	HK$288	￥236
16GB	HK$488	￥400
32GB	HK$888	￥728

现场展示新功能

随后安田先生请出来SCE企划2课主任若井宏美，期间若井小姐向现场媒体发表了当时TGS上尚未公布的信息，PSV所使用的是名为LiveArea的全新界面系统。之后若井小姐便请出开发支援部的秋山贤先生现场为大家讲解PSV的各种系统功能：包括near、party、视频与音乐播放等，其中还展示了名为Hello Face的内置向导功能。进入Hello Face后，秋山贤先生把PSV摄像头对准一个三相插头并拍下，之后三相插头就变成了一个有眼有嘴、憨态可鞠的可爱人脸向玩家介绍如何操作PSV。现场秋山先生还向大家展示PSV的网络功能，通过现场的Wi－Fi网络，向推特发送了一段信息（尽管因为防火墙原因，我们在国内看不见就是了）。随后《真实战士》的制作人平川光雄还在现场向媒体介绍本作的特点，随着平川先生手持PSV旋转，画面内的背景还可以呈现出360度同步全景，之后平川先生还在舞台上与Showgirl来了一场“真人PK”，而最后Showgirl以微小的差距意外地获得胜利。



■LiveArea在PSV平台上将肩负起前辈XMB的重任。


■插头一秒变成人脸。


■制作人与ShowGril同台竞技。

中文化游戏新消息



■Showgirl人数=首发作品数。



■同学们这下不怕玩不动"神作"了。

《真实战士》舞台时间结束后，大会主持又再次请出了安田先生，这时后台14位Showgirl们每人拿着一把印有游戏LOGO的扇子走出来，代表着与PSV同步发售的游戏阵容。其后安田先生更在现场宣布《未知海域 黄金深渊》亚洲中文版将与PSV同步推出发售,而《忍道2》、《大众高尔夫6》、《重力的眩晕》、《苍翼默示录 连续变换扩张版》以将于PSV发售的不久之后推出亚洲中文版。这时香港发布会也正式落下帷幕。

现场PSV试玩



■《真实战士》试玩台。


■现场试玩的《魔界战记3 回归》，还可以通过背后的触摸板调整视角。

发布会结束后，现场提供了共10款游戏提供试玩，而酷洛洛和半夏在现场试玩了几款之前在TGS上未能体验的游戏，如上图片这款《真实战士》。该游戏的最大特点在于可以为人物的外观进行各种设定，估计玩家除非看到对方出招，否则完全无法从外形判断对方是什么角色。游戏中我们还可以将现实中的场景设定为游戏的战斗舞台，对战的时候也分外有真实感，不过注意使用该功能时，敌我双方会锁定在一个方位上，如果这时玩家把PSV挪到其他位置，就可能看不见在对打的敌我双方了。由于只是现场试玩，就连出招都未搞清楚的小编很难对这款《真实战士》的FTG素质作出确切的评价，但至少从对战角色的搞怪出招来看会很欢乐。在《真实战士》的官方信息中，其对应游戏人数是1～16人，到底这游戏还可以怎样玩，多少让酷洛洛有点小期待。



半夏PSV体验有感

第一次拿起PSV的感觉只有一个——这货好轻。真的放了电池进去吗？我如此怀疑着。发布会时演示过使用PSV播放电影视频，在现场灯光并不是很好的情况下，由摄像机拍摄到大屏幕上的画面依然清晰得不可思议，我一度产生了可笑的想法觉得那是不是PS上去的，而到了自己试玩的时候才能真正肯定这确实不是……

PSV支持按键、正面触摸屏、背面触板等多种操作方法，虽然可以增加游戏乐趣，但也造成了在提示不明显的情况下很可能会不知道到底该怎么操作，例如在试玩《小小大星球》时就曾对某机关束手无策，后来才得知需要先使用背部触板将机关推出来再使用正面触屏开启，同时操作摇杆控制小布偶离开。面对丰富的输入方法玩家们多少还有些陌生，但我相信当度过了适应期后这些机能肯定会带给我们全新的游戏体验。

《真实战士》中可以选择拍摄玩家的脸，创造属于玩家分身\进入游戏，现场试玩时媒体大多选择拍摄身旁的Showgirl做成素材，于是看到游戏中漂亮的Showgirl被做成各种搞怪的形态，甚至由女变男自己和自己战斗。当试玩媒体走开后半夏看到这名Showgirl饶有兴趣地拿起了PSV，对着自己的形象玩得可开心了。也许她以前并没有任何游戏经验，但是好玩的游戏足以吸引任何人，谁说不是呢？



■半夏在现场试玩PSV《小小大星球》。

会场琼影



■发布会上众多Showgirl也算是一大看点。





■发布会上展出了PSV的官方产品线，除了之前已公布的产品实物外，我们还看见PSV的实际包装。

■发表会台下的一角，半夏正在《掌机王SP》官方微博（http://weibo.com/pgking）上进行文字直播。



■安田先生是位慈祥的老爷爷，在台上看似严肃的他，走到台下就满脸笑容。

从媒体关注度到大会的细节准备，整个PSV香港发布会都可谓十分成功，而如今我们最想知道的港版发售日以及售价都已经得到了答案。但究竟港版发售时能否提供足够的数量，会后我们小编也从SCE香港地区总裁项明生先生口中得到答案。据项先生透露，由于日版的预订情况超于SCE的预计范围，明显供不应求，因此香港方面也无法提供足够数量让玩家进行预订。由于相比日版只差距一周，因此对比20分钟就被预订清光的日版，港版自然是不少内地玩家的重点争抢对象，但至于争抢方式，也许只能到现场排队吧……

文 雷伊

PORTABLE GAME 掌机情报站 NEWS STATION

事件 EVENT

Level-5举行新作发布会，大量新作情报公开

10月15日和10月16日，近年来发展非常迅猛的日本游戏厂商Level-5在东京都内举行了首次独立展会“Level5 World 2011”，而每年惯例的新作发布会“Level5 Vision”也在展会前夕进行。Level-5并没有出席今年9月的东京游戏展，也是为了能够在此次自家展会上厚积薄发。

社长日野晃博一登台就带给了玩家们震撼消息。那就是Level-5将进军街机领域，首当其冲的作品为《雷电十一人 射手2012极限版》（**イナズマイレブンストライカーズ2012エクストリーム**），这是在Wii版的同名作品基础上针对街机的特性进行改良的作品，除了在画面得到了高清呈现之外，根据玩家的胜负情况会获得新的选手和道具，游戏还将对应IC卡记录。《纸盒战机》也将与NBGI的集换卡街机游戏Data Carddass合作，推出相关的产品。此外，Level-5也将参入出版事业，创立“Level5 Books”这一品牌，进行游戏攻略本的出版等业务，公司出版发行的第一本书籍将是PS3游戏《二之国 白色圣灰的女王》的完全攻略本，将于今年12月下旬发售。

在宣布了两大新业务后，Level-5开始介绍新作的情报，本次的新闻中主要介绍与掌机和手机相关的新作情况。

Capcom的《逆转》之父巧舟登台为与会者介绍《雷顿教授VS逆转裁判》。这款游戏自去年的Level5 Vision上得以宣布以来，开发一直非常顺利，除了两大王牌AVG合作的巨大话题性之外，游戏以3D呈现的《逆转》角色以及语音的加入也给人留下了深刻的印象。除此之外，“《雷顿教授》”系列还有两款新作得到正式发表。首先是之前已经宣布与社交游戏大厂DeNA进行合作开发的社交游戏《雷顿教授Royal》，游戏吸收了桌面谈话型RPG的要素，玩家扮演警察、市民和犯人，进行一场推理混战。游戏的普通手机版以及智能手机版将在近日提供下载。另外一款是在发布会的后期公布的《雷顿兄弟 神秘屋》（**レイトンブラザーズ・ミステリールーム**），本作实际上是Level-5公布很久但一直都没有发售的NDS推理游戏《神秘屋》的借尸还魂之作，不过游戏的平台从NDS变更为了iOS系统（即iPhone、iPad、iPod Touch），这也是Level-5的首款iOS游戏。游戏的意外之处在于主人公变为了雷顿教授的儿子名叫阿尔芬迪的天才事件分析官，他将与初出茅庐的实习分析官露西一起去探索各起事件。

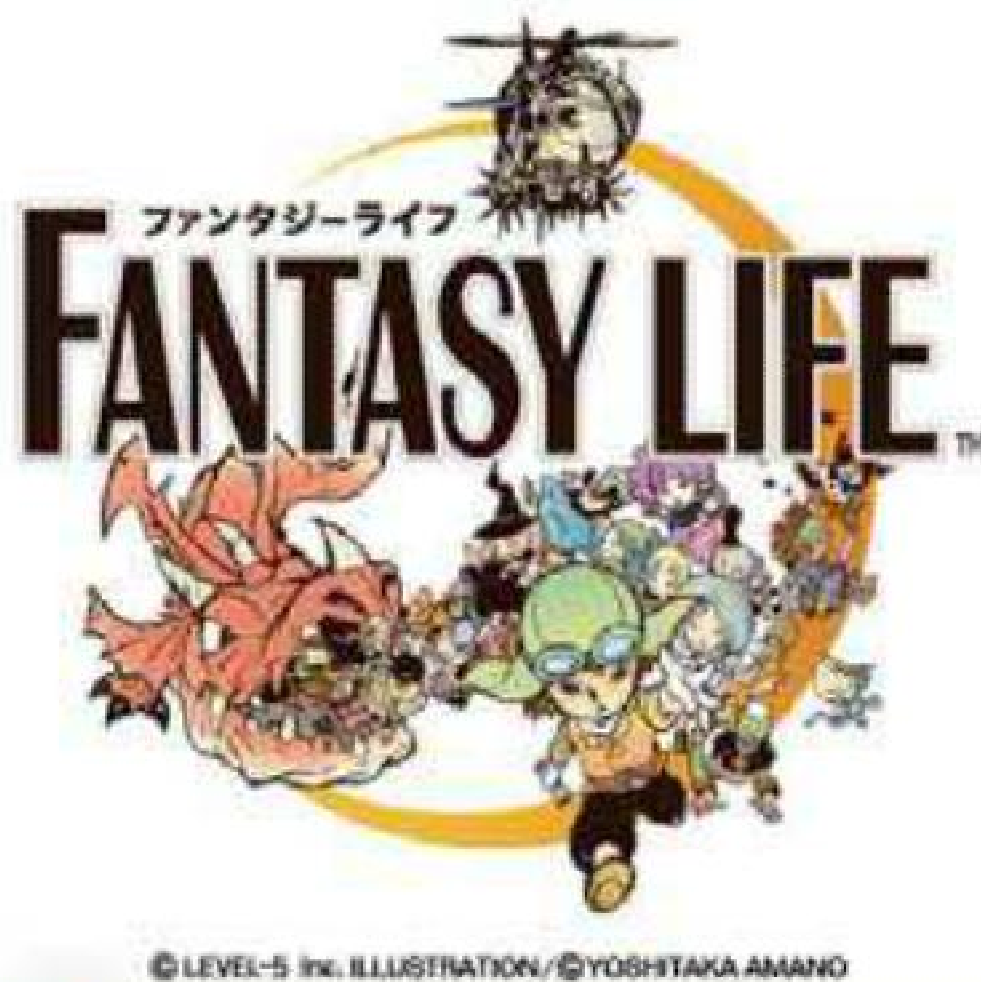
刚刚开始播放动画版的《机动战士高达AGE》，其游戏版情报得到正式公开。游戏版以PSP作为开发平台，类型则为RPG。厂商希望这款作品能成为不管是大人还是小孩都喜闻乐见的《高达》RPG作品。本作将于2012年夏季与玩家们见面，由于开发进度的关系，游戏并未在此次展会上提供试玩，而只是播放了即时演算的游戏画面。



紧接着是《雷电十一人》的相关发表，本系列自

诞生以来在国内外的累计销量已经超过了365万套（截止2011年9月底）。除了分《光明》和《黑暗》两个版本于今年12月15日发售的系列首款3DS作品《雷电十一人GO》之外，《雷电十一人GO》还将于今年12月23日搬上大荧幕，分为2D和3D版本同时与观众见面。

主打女性玩家牌的《灰姑娘生活》（シンデレライフ）将于明年2月与3DS玩家们见面。发布会上首次宣布了两位新加入的VIP客串角色。其中之一为来自《玻璃假面》（ガラスの假面）中的速水真澄，另外一位则是大家非常熟悉的来自《美少女战士》中的夜礼服假面。此外，延期多时的《幻想生活》也进入了全面制作阶段，发布会上公布了游戏的全新画面以及由天野喜孝绘制的全新LOGO。曾经制作过《428 被封锁的涩谷》等AVG名作的著名制作人石井次郎介绍了《时间旅人》的新情报，最新公开的宣传动画中披露了5位可操作角色，正如发布会前已经揭晓的那样，本作将由3DS独占变为3DS、PSV、PSP三大平台同时于2012年发售。



作为发布会压轴的是全新项目《妖怪手表》（妖怪ウォッチ）。这是Level-5继《雷电十一人》和《纸盒战记》之后，第三个交叉媒体发展的项目。除了游戏之外，《妖怪手表》还将推出TV版动画，并进行漫画化。游戏版的机种以及发售时期目前均尚未确定。

10月12日

为了纪念大人气AVG“《逆转裁判》系列”诞生10周年，Capcom决定于2012年1月29日在东京举办“逆转裁判10周年 特别法庭”的特别活动，而关于活动中的具体演出内容目前则仍未确定。此外Capcom方面也发售了一批与《逆转裁判》相关的纪念物品，其中包括文件夹、手机挂绳、马克杯、扇子等等，这些物品在今年9月份举行的东京游戏展上已经先行贩售。“《逆转裁判》系列”诞生于GBA平台，以扣人心弦的剧情以及独特的法庭辩论深得玩家喜爱，如今已经推出过4部正统作品，外传《逆转检察官》也已推出两作，其最新衍生作品《雷顿教授VS逆转裁判》也将于明年和玩家见面。



10月13日

NBGI宣布了将于今年12月22日发售的PSP游戏《魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮》的片头曲和片尾曲信息。其中片头曲《ROMANCERS' NEO》将由著名声优兼歌手水树奈奈演唱，而片尾曲《滑空の果てのイノセント》则由同样非常有名的田村由加利演唱。此外，在10月30日至11月5日之间，游戏的广告车也会在东京都内以秋叶原→御徒町→秋叶原的路线穿梭行驶，广告车上将会播放首次公开的游戏片头动画，并伴有水树奈奈演唱的片头曲。



10月14日

SEGA宣布与智能手机开发厂商PokeLabo展开合作，共同开发智能手机游戏平台的社交游戏。SEGA方面同时宣布已经取得了PokeLabo的部分股票，参入其资本。SEGA的游戏对于掌机玩家来说已经是如雷贯耳，而成立于2007年的PokeLabo对于国内玩家来说则较为陌生，实际上它曾开发运营过《武士战记》等登录人数超过200万的大人气手机社交游戏，具有丰富的社交游戏开发实绩。SEGA方面希望这次的合作，能够发挥SEGA强大的开发力，以及PokeLabo丰富的社交游戏开发运营经验，创造出玩家喜闻乐见的优秀社交游戏。

事件 EVENT

SCE发现非法分子冒充会员登录PSN等服务

SCE发布申明，表示发现有非法分子伪装成注册用户身分，尝试性地非法登录PlayStation Network、Sony Entertainment Network、以及Sony Online Entertainment等网络服务。SCE表示，这次的非法行为主要发生在美国太平洋夏季时间10月7日至10月10日之间。

在这次伪装注册用户进行尝试性登录的账号中，SCE发现大约有9万3000个账户（其中PSN/SEN约6万个，SOE约3万3000个）信息是与目前其旗下网络服务的有效账户是一致的，对于这部分账户SCE方面已经暂时停止了其使用权。此外，SCE方面也对被非法分子尝试登录过的账户的主人发去了电子邮件，建议他们更换账户密码。并且再次建议通过网络使用SCE相关服务的用户，最好能够定期更换密码以加强账户的安全性。公司目前正在继续调查这次非法登录事件对这些账户所造成的影响。

据悉，此次尝试进行登录的非法分子，可能是利用了用户在其他公司的服务中使用并遭泄漏的账户ID、密码等个人信息，在SCE的相关服务中尝试进行登录。如果用户的PSN/SEN、以及SOE账户和密码正好和其他服务中遭泄漏的账户密码一致，那么就有可能被非法分子登录成功。此外，SCE也表示这次冒充会员进行非法登录的尝试性行为，并没有对本社的数据服务器造成非法入侵，而用户的信用卡情报也没有遭到泄漏。

10月15日

将于今年12月17日发售的全新掌机PSV于本日开始在日本地区接受预订，由于各大购物网站放出预约后瞬间被一抢而空，因此很多玩家涌向大型实体电器店进行预约，引发了媲美大作发售时的壮观排队景象，让人误以为当天是PSV的发售日而非预约开放日。位于日本东京秋叶原的日本首屈一指的大型电器店Yodobashi Camera Akiba在0点时分，已经聚集了200人以上连夜排队，其中排在最前列的玩家从前日晚上8点半左右就已经赶来。而在早上7点开店前，排队人数已经超过了500人，狂热的粉丝们不管当时天空下着小雨依然井然有序地进行排队，PSV的魅力可见一斑。



10月18日

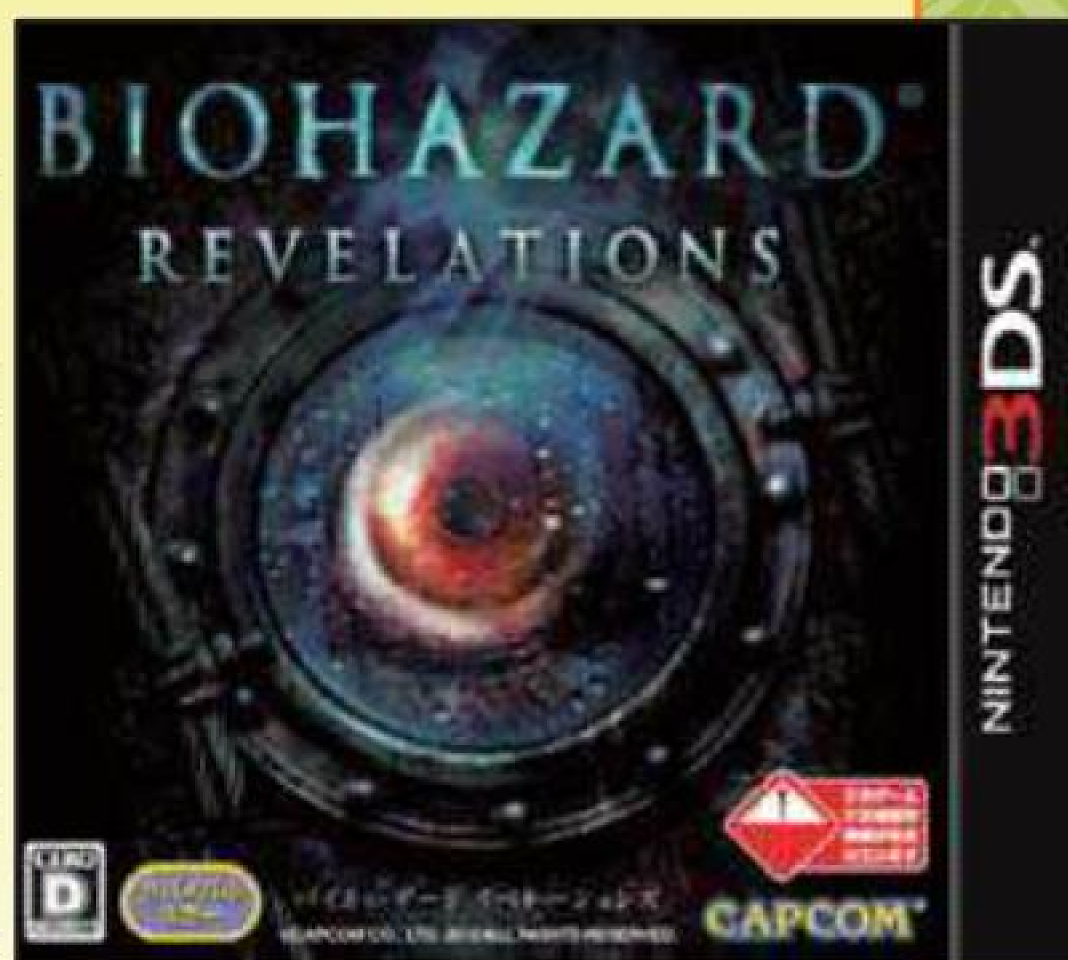
NBGI宣布，自从PSP游戏《火影忍者 疾风传 终极冲击》的免费体验版在PSN提供下载以来，截止到10月9日，其下载量已经突破了50万次，这是历代《火影忍者》游戏的体验版中下载次数最多的一次，可以看出玩家对其关注度还是非常高的。而截止到10月17日，其体验版的累计下载次数又突破了55万次再创纪录。据悉，此次体验版之所以能拥有这么高的人气，是由于其游戏记录可以继承到正式版中去，而厂商举办的限时挑战模式有奖活动也对玩家较有吸引力。游戏的正式版于10月20日推出，售价为5230日元。

10月20日

Agatsuma公布3DS平台原创动作A·RPG《公主代码》（CODE OF PRINCESS）。本作请来因《街头霸王》等作品而为人熟知的著名女性画师西村绢进行人物设计，不仅如此，西村绢还将负责本作的世界观设定。除了游戏化之外，厂商今后还将向手办等领域进军，全方位打造这一品牌。本作是一款横版类动作RPG，可多线移动。玩家只要输入简单的指令，即可使用出华丽的必杀技。此外，本作还有着丰富的联机游戏内容，支持玩家联机共同挑战任务，并且对应玩家PVP对战。游戏将于明年春季发售，价格未定。



《生化危机 启示录》日版发售日公布，限定版公开



前不久Capcom刚刚公布了3DS大作《生化危机 启示录》的美版发售日为2012年2月7日，近日，游戏的日版发售日也得到了公布。本作的日版将提前美版大约二周，于2012年1月26日发售，售价为5990日元。《生化危机 启示录》日版的预约特典为一张名为"启示录报告书"的DVD影碟，其中除了将收录由游戏中的女性角色杰西卡·谢拉华特对游戏魅力进行讲解的"杰西卡报告书"之外，还将包括游戏预告片集锦、制作人访谈等精彩视频。



除了普通版之外，Capcom还将于同日在其官方购物网站e-Capcom推出本作的限定版。限定版售价为8990日元，其中除了将包含完整版的《生化危机 启示录》游戏一张之外，还将包括一只特制的单肩包。这只单肩包为黑色，采用尼龙材质制作，在包的正面有吉尔和克里斯所属的BSAA的LOGO。

10月20日

PSP平台再添《机动战士高达》新作。这款名为《机动战士高达 木马的轨迹》的新作，以经久不衰的动画版第一作为背景，游戏类型则是即时战略，这也是系列第一次以这种方式进行游戏化。玩家要以战舰白色木马的年轻舰长布莱德的视点，去体验波澜壮阔的一年战争。游戏过程中，玩家可通过战场模式把握整体战局，并进行全局指挥；而通过切换到局部战模式，玩家则可以对高达等集体进行指挥。本作将于明年1月26日发售，售价为6280日元。



10月20日

开发了《梦幻俱乐部》等宅向游戏的D3 Pubisher公布3DS的原创AVG《如果和女孩共处密室说不定会……》（女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない。），从标题就可以看出这是一款带有浓厚擦边球意味的作品。游戏中主要分为现实世界和密室世界两个部分，在现实世界中，玩家可与女孩展开纯爱恋曲，体验轻松学园生活，而在密室世界中，玩家则要用触控笔在下屏写出想要调查的物品，彻底调查可疑地点不断解谜。此外，游戏还将对应3DS的陀螺仪功能，玩家可通过倾斜3DS主机来多角度观察游戏中的女孩。



10月21日

SEGA宣布旗下著名RPG"《光明》系列"的最新作《光明之刃》（シャイニング·ブレイド）。游戏的主人公零志（レイジ）是一位灵刃的使用者，剧情发生在剑与魔法的幻想世界，描述了一场波澜壮阔的战争。本作人设依然将由Tony来负责人物设计，不过游戏的实际画面则一改前作的2D风格变为了3D，从首批公布的画面来看，游戏在玩法上也将于系列以往的作品有很大不同。本作将于2012年春季发售，其中UMD版售价为6279日元，同时上线的下载版售价则为5600日元。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

抢订风波

日本人爱排队，逛迪士尼要排长龙，逛游戏展也要排长龙，吃个拉面都能排起长龙。所以日本的媒体记者们天生就有数人头的习惯，每逢有新的热门产品上市，记者们就跑到商家门前数人头，数量越多，记者便越兴奋。最近PSV开始在日本接受预订，首日便出现了主机首发般的排队大潮。于是各媒体纷纷出动，纷纷数起人头，重点对象都是鼎鼎大名的秋叶原Yodobashi Camera旗舰店。不过也有数字打架的情况，《日本经济新闻》数到的人头是1200个，《每日娱乐》数到的是700个，《FAMI通》只数到500个。数字的差异可能是与统计时点的不同有关，不管是哪个数字，对于仅处于预订阶段的产品而言，都足以令人惊叹。

1200可能是索尼的幸运数字，7年前PSP上市时，Bic Camera池袋店外的排队者就是1200个，5年前PS3上市时大阪Yodabashi旗舰店外也是1200人，而同样是1200人的Yodobashi秋叶原店这次创造了一个新纪录——在预订阶段就有如此人气的，日本游戏产业史上应是绝无仅有。

有趣的是，iPhone 4S就在PSV接受预订的前一天在日本上市，排队情况自然火爆，不过确实不见得比PSV热闹。笔者不禁怀疑索尼是故意将PSV预订启动时间定在iPhone 4S的一天后，并通过预订优惠等蓄客手段营造出与iPhone 4S分庭抗礼的气势。iPhone 4S首发3日销量突破400万，这是索尼永远只能流着口水默默观望的数字，不过至少在日本国内，PSV与将成为年末第二热门掌上设备的迹象已经显露。虽然仅3G版PSV的首发量据说就会达到50万台，但是目前PSV在日本的预订指标已全面吃紧，各地玩家普遍反映已经订不到PSV。索尼可能采取了分阶段控制预订量指标的策略，制造饥饿营销的攻势。不过正在整个业界升腾的狂热气息绝非假象，饥饿营销不是所有人都能玩转的策略，没有足够的市场期待度为支撑，饥饿营销只会饿死自己。



在PSV接受预订的同时，主要游戏的价格也陆续公布，大体价格水平与PSP相当，消除了人们对于PSV游戏开发成本高、游戏价格会提升的顾虑。目前惟一令人担忧的只剩下电池续航时间，据传若开启3G或Wi-Fi进行在线游戏，并提高屏幕亮度，PSV的续航时间可能会低至一小时——如果属实，这将会是PSV的致命缺陷。笔者希望这这是恶意造谣者的无端揣测，不过从索尼闪烁其词的态度来看，开启无线网络后PSV电池续航时间很可能会缩短到2小时。不得不说，索尼的硬件设计实力可能已经比苹果落后了不止一个世代。iPhone 4S的图像处理性能可能比PSV更强，却能在保持小巧机身的同时，实现更长的电池续航时间。而拥有庞大身躯的PSV，有足够的空间准备一块蓄电量数倍于iPhone的电池。显然索尼并未将PSV设计得足够精致，为更大的电池留出更大的空间。如果PSV发售后，还要像3DS的右摇杆外设一样，额外推出一个时刻插在屁股下面的硕大电池包，那将会是游戏业界的莫大耻辱。

掌机在软件价格、性能、便携性等方面已全面落后于iPhone，索尼与任天堂能守住的惟一底线只剩下操作优势。PSV的热烈预订为掌机业注入一支强心针，这是核心玩家们的力量，但是市场的长期维持靠的不是核心玩家，PSV的气势能持续多久，仍取决于大作供应状况。4800日元的软件加上传统键位配置带来的优良手感，应该为玩家带来至少六倍于10美元APP的游戏体验。浅尝辄止用手机，深度体验靠掌机——这是掌机厂商们应该向世界灌输的游戏理念。

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

从本辑开始，停产的NDSL和PSP go销量将不再纳入统计，本来每周两位数的销量也委实不太好看。大获成功的《碧之轨迹》是《零轨》的续篇，销量反超了前作。《怪物猎人 携带版 3rd》廉价版也正式发售，不过起步销量并不理想，完全无法重现《MHP2G》廉价版的光辉景象，这也许是初版《MHP3》在潜在用户的发掘程度上已经相当高的缘故。

软件销量（日本） 2011年9月26日～10月2日

1 英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹
■Falcom■RPG■2011年9月29日■6090日元

NEW 本周销量 15万1412套 累计销量 15万1412套 PSP

自从Falcom转战PSP平台以来，软件卖得是越发给力，这次的《碧之轨迹》以首周15万套的成绩超越前作。当然游戏的素质摆在那里的，不管是人性化的系统变化还是一波三折的剧情，都让玩家感受到了厂商的诚意。当然在故事的最后依旧照例埋下了伏笔，估计这些历史遗留问题可以再战三部作品吧（笑）。

2 新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击

ヱヴァンゲリヲン新剧场版–サウンド インパクト–
■NBGI■ACT■2011年9月29日■6280日元

NEW 本周销量 1万6738套 累计销量 1万6738套 PSP

《EVA》的人气在任何时候都不可小看，哪怕只是这样一款信手改编的小品。游戏的模式很简单，关卡数量也不多，虽然在画面表演上颇有新意，但无论如何还算不上“诚意良心作”。当然了，FANS能听到一首首名曲，重温那一幕幕经典场景就已经眼眶尽湿。这也是NBGI一贯的操作方式，见怪不怪了。

3 怪物猎人 携带版 3rd（廉价版）

モンスターハンターポータブル 3rd（PSP the Best）
■Capcom■ACT■2011年9月22日■2990日元

NEW 本周销量 1万869套 累计销量 2万5982套 PSP

在各种各样的原因之下，本作的销量并不够理想。想当年《MHP2G》的廉价版和再廉价版分别创出111万和60万的晕眼销量，这次两周不到3万委实让人跌掉眼镜。不过《MHP2G》的再廉价版初周销量也只有3万，希望本作能够长吧。

4 塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの传说 时のオカリナ 3D
■Nintendo■A・RPG■2011年6月16日■4800日元

↓ 本周销量 1万104套 累计销量 41万5437套 3DS

5 游戏王5D's 双重战力6

游戏王ファイブディーズ タッグフォース6
■Konami■TAB■2011年9月22日■5250日元

NEW 本周销量 9590套 累计销量 7万5597套 PSP

6 幸运之杖2 湮没于时空的默示录

ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沈む默示录～
■Idea Factory■AVG■2011年9月29日■6090日元

NEW 本周销量 8150套 累计销量 8150套 PSP

7 闪乱神乐 少女们的真影

闪乱カグラ –少女达の真影–
■MMV■ACT■2011年9月22日■5980日元

NEW 本周销量 7188套 累计销量 6万1139套 3DS

8 集合！卡比

あつめて！カービィ
■Nintendo■ACT■2011年8月4日■3800日元

↓ 本周销量 6999套 累计销量 21万9483套 NDS

9 超级口袋妖怪大乱斗

スーパーポケモンスクランブル
■Pokemon■ACT■2011年8月11日■4800日元

↓ 本周销量 6877套 累计销量 18万9865套 3DS

10 花与生物的立体图鉴

花といきもの立体图鉴
■Nintendo■ETC■2011年9月29日■3800日元

NEW 本周销量 6194套 累计销量 6194套 3DS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年9月26日～10月2日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	5万5853台	197万7654台
NDSi	2343台	64万513台
PSP	2万6146台	147万2980台

3DS累计销量：197万7654台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3280万8037台

PSP+PSP go累计销量：1777万34台

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

10月中旬是游戏淡季，这次为大家带来了两款PSP游戏的评分。《幻域战记 携带版》移植自同名PS2游戏，素质虽然不亚于原作，但诚意略显不足；《火影忍者 疾风传 终极冲击》则受到小编们的一致赞许，可谓又一款成功的动漫改编作品。两款游戏都具有很高的耐玩度，是打发时间的良品。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

幻域战记 携带版



PS2时代的S・RPG降临PSP主机，游戏在保留原版全部内容的基础上，又新增了不少针对PSP版的全新设定，因而无论是否接触过原版的玩家，至少都可以找到尝试本作的理由。



纸鸢 作为复刻作品，本作的表现还算中规中矩，基本将PS2版的内容一丝不落地展现了出来。画面上，做到了PSP游戏应有的水准，不过不失却足以让人满意；音乐和音效方面自然也是也进行了完美移植，这点不用有任何担心；系统上，则做到到了一个令人满意的水平——虽然比较复杂，但是却不难上手。另外，PSP版因为本身加入了新的角色和故事，还优化了系统和技能，因而会出现很多不同于原版的玩法，像是最高等级9999这一设定，可能就许会使不少追求完美的玩家在游戏中花费上百小时的时间。 **8**

总分 22

项目	评价
系统	★★★★☆
移植度	★★★★★
新增内容	★★★★☆

苍穹 作为移植版引入的各种新要素显示了一定的诚意，不过原作中一些不太人性化的地方并没有修正，比如特技演出无法跳过、装备购入时无法看到能力变化等。 **7**

阿鲁 系统方面趣味十足，丰富的职业和武器系统需要花不少时间进行研究，随机地图也保证了游戏的耐玩度，是一款只要你愿意就可以玩很久的游戏。 **7**

■ファントム・キングダム PORTABLE■UMD■日本一Software■S・RPG■2011年10月6日■1人■无对应周边

火影忍者 疾风传 终极冲击



以《火影》为题材的无双类游戏，以章节为单位推进流程，玩家可操作原作中的主要角色在关卡中迎击大量敌人，运用查克拉发动华丽的必杀技。



胧月 CC2开发的这款《火影》游戏虽然系统上大幅变更，但继续保持了超高的素质。被戏称为“火影无双”的本作手感值得称道，同屏敌人非常多，击杀感爽快；各章节的收集要素安排紧凑，收集拼图和开拓地形的要素既延长了游戏时间，也不令玩家觉得繁琐。各种查克拉技类似《无双》中的C攻击，奥义的威力虽大，却也需要一定的技巧才能击中BOSS。以“晓”的视点展开的外传彰显了内容的厚道，通过联机来收集忍识札提高赚取效率也是不错的想法。如果关卡的地图能够再复杂一些，个人就完全满意了。 **8**

总分 25

项目	评价
界面	★★★★☆
系统	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

酷洛洛 可操作角色多，台词设计鲜明。战斗爽快度高，画面优秀，剧情虽然大多是静态画面，但是特别安排的必杀技特效和动态剧情能瞬间将气氛烘托到至高点。 **9**

白菜 系列一改惯例变为了“无双”型，但仍然保证了高水准制作。CG动画制作精良，音乐悠扬澎湃，系统设计也不错。如果角色在关卡中的台词重复率能降低一些就更好了。 **8**

■NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト■UMD■NBGI■ACT■2011年10月20日■1～2人■物对应周边



文 乌冬

黄金眼评分 26 热血推荐

第2次超级机器人大战Z 破界篇

第2次スーパーロボット大战Z 破界篇

PSP ◆NBGI◆S·RPG◆2011年4月14日◆日版
◆1人◆7329日元◆无对应周边

游戏时间：80小时以上

老实说，本作的公布完全在笔者意料以外，其中一个原因是在本作发售前眼镜厂从未给过PSP原创的《机战》，等到PSP快退役了也都只有两款移植作，说白了NBGI压根就不想在PSP上冒险。另一个原因则是今年是“《机战》系列”诞生二十周年，本作作为纪念作品，一般会以大制作的形式出在家用机上，比如像预定在PS3上推出的《第2次OG》这种。所以说当看到本作公布的消息时，还真有点不敢相信自己的眼睛，但不管怎样，PSP的总算是可以摘掉“没原创《机战》的PS系主机”这个头衔了。

掌机《机战》的至高水准

虽然之前的两款《机战》一直不温不火，但作为PSP的首款原创《机战》，本作在份量上还是有所保证的，一来就是《机战Z》的续作。《机战Z》是PS2平台的最后一部《机战》，历时3年开发，可以说是继“《α》系列”后的又一大制作，能为这种作品延续香火，NBGI对本作的重视程度可见一斑。

参战作品

由于继承了《Z》的大部分参战作品，本作的参战作品数量达到了系列最多。当然，不只是数量，参战作品的质量也是相当高的，话题性作品占了多数，如《机动战士高达00》、《CODE GEASS 反逆的鲁鲁修》、《天元突破 红莲螺岩》和《装甲骑兵 Votoms》等，值得一提的是《天元突破 红莲螺岩》和《装甲骑兵 Votoms》，一直以来在FANS里让这两部作品加入《机战》的呼声就非常高，可由于版权问题一直无法实现，这次经过多方面的努力终于得以参战，实在让人喜出望外。

画面

《机战Z》出在PS2末期，游戏对主机的性能已经吃得非常透了，这其中最直接的表现就是画面水准大幅提升，即使和次世代主机的《机战》相比也不遑多让。作为续作的《第2次机战Z》当然也继承了这一点，无论是地图、会话背景、人物头像还是机体立绘的作画精度都相当高。而在战斗动画部分，机体的动作也是丰富和细腻，并且为了增加战斗动画的可看性，大部分招式在地



对空或空对地时都有不同的动作，部分必杀技在击破敌人时还有特殊演出。不过主机的性能差距毕竟是摆在那的，PS2上的画面效果不可能全部实现，所以3D的地图和3D机体模型就换成了更适合PSP的2D地图以及图标，以保证游戏的流畅度。

系统

为了增加游戏的可玩性，近年来《机战》的制作小组都在不断致力于系统的改良，其中最具代表性的就是加入了小队系统，从《第2次机战α》4机小队开始，再到《机战OGS》的2机小队，最后是《机战Z》的3机小队，每作都有新的噱头。虽说有改变是好事，但改了那么多作后，小队系统越来越复杂，反而有点收不住的感觉，就拿《机战Z》来说，小队分成了三种队形，三种队形成三角克制关系，除此之外对武器和援护防御的使用都会有影响，战斗时就不得不根据敌人的队形做出适当的调整，导致花在整备上的时间也大幅上升，有时甚至会出现一场战斗编成小队的时间比打的时间还要长的情况。不知道是不是意识到了这点，《第2次机战Z》终于回到了传统的以单机为一个作战单位的战斗系统，既没有队形也无需编成，传达给玩家的是最简单也是最直接的乐趣。而对于PSP来说，没有过于繁杂的系统也符合掌机随时拿得起放得下的特性，试想已经是上班族的玩家想在坐车上班的时间好好打一战，但却被冗长的小队编成绊了脚，直到到站都无法开战，这种差口气的感觉相信给着谁都不愿意吧。



美中不足

从整体上来说，本作的素质是相当不错的，但一些缺点我们也不能完全无视。第一个要说的不足相信大部分玩了本作的玩家都有同感，那就是前作角色的存在感太低。前面也说了，为了“凑数”，制作方把前作的大部分机体和机师都搬了过来，这样从数量上看起来是很吸引人，可实际上呢，和字面意思一样也只有机体和机师而已。因为前作参战作品故事完结的完结，BOSS消灭的消灭，在本作他们基本上都是没有相关剧情的，使用起来的代入感就没本作的机体有那么强烈了。另外，说是作品参战，前作作品中实际上登场也只有主力机体部分，大部分二三线的机体都被删除，或只在主力机体的招式中客串一下，就更别说那些连机体都没有的剧情相关角色了。



第二个问题也是出在剧情上，由于本作是以两部曲的形式发售，所以除了《反逆的鲁鲁修》和《天元突破》这种原本就有上下两部的作品外，其他大部分参战作品的剧情在本作中都没有完结，给人戛然而止的感觉。如果说这是剧情需要也就算了，可那些已经告一段落的作品中，高开低走的也有不少，明明前面的剧情铺垫得很好，可到了后期为了赶进度，部分剧情就开始一笔带过，至于个别作品的最终BOSS战也是匆匆而来匆匆而去，完全体验不到挑战强大敌人时的压迫感，希望在续作中能有所改善。



为你解开PSV的开发经纬

PSV开发成员访谈

PSV港版发售日和售价已经揭开迷雾，虽然我们无法得知它对我们掌机乃至整个家用游戏领域究竟会产生多大影响，但我们或许可以通过本篇文章，通过创造这台“新一代多媒体便携娱乐终端”的开发者们，了解这位PS家族新成员的诞生过程，了解PSV身上每一处细节，所包含的意义和用心。





文 酷洛洛 美编 Juxi



规划——

将继承的优良DNA得以保持 PlayStation家族的新成员

在继承PSP设计特征的同时，引入手感更为舒适的"超级椭圆形设计"。表现出色的有机EL显示屏与充满革新的用户界面，此外还加入双摇杆。搭载众多机能的究极便携娱乐终端“Play Station Vita”。其诞生的秘话现在为你揭晓——。

采纳众多意见制作而成的PSV

——首先想问一下各位“PSV”这名字是怎么由来的呢?

若井：“Vita”这个名字来源于拉丁文，相当于英文的“Life（生命）”。原本Vita只是一个开发代号，但我们对该主机的目标是超越数码娱乐与现实的壕沟，改变人们日常生活的娱乐方式，因此“Vita”这个命名也十分符合我们的商品定位，于是便正式采用了该命名。

曾我部：关于LOGO方面其实也有许多的方案。在讨论选用方案时，我们希望可以秉承PlayStation的特征，同时为了突出PS家族的系列感，我们就采用和PS3 LOGO相同的字体了。

——主机的外观设计也是承袭PSP的外形吧。

曾我部：现在触摸屏已经是当今的主流，不过如果单纯采用相似的外观设计，就无法保持过往的特征了。我觉得还是要保持这PlayStation的DNA，再强调加入新机能会更加好。我们希望PSV拿起来的时候手感更自然，不会让人感觉到棱角，在追求既不是四角形、又不是椭圆的设计前提下，得到的结果就是如今大家看到的“超级椭圆形设计”了。

若林：关于PSV以及系统界面方面，我们曾多次将试作机型送去日欧美等地的全球工作室中进行评估。然后根据反馈的结果进行改进，尤其是PSV的双摇杆，其最终定案的过程也可谓迂回曲折。

曾我部：照一般来说会把摇杆设计成平顶的，但我们希望PSV能够有着PlayStation的特征。

若井：其实在开发初期阶段，由于小型摇杆的开发进度赶不上而一度搁置。但过了一年多之后，小型摇杆的开发已经渐渐成形了，于是才决定再试一次。

若林：由于有过PS3 DualShock 3手柄的开发经验，知道怎样可以提高操作性，于是也希望PSV能具有这种凭借感觉去输入的特色。希望玩家的动作可以直接反映到屏幕中，其开发理念主要还是针对这一点。

曾我部：其实配置测试过程中，我们反复进行了许多次。期间摇杆置于上方、按键置于下方的方案也有过哦（笑）。

岛田：PSV设计在落实之前，我们一直都在考虑怎么布置这些位置。DualShock 3的摇杆虽然是并列，但我们在设计PSV的时候也考虑过非对称设计的。所以全球工作室以及各大游戏开发商曾收到过我们各种方案的模具。不只是摇杆部分的意见，其实许多地方都受到他们的关照。

若林：虽然设计时脑海有着许多想法，但当时我认为自己的想法不能过于狭窄，由于也不是专门负责制作游戏的，因此不明白的地方就要诚恳地去问清楚。并且劝说游戏制作人们不要过多注重于节约成本，专心集中地去考虑怎样制作出有趣的游戏。

若井：我们希望能够在PSV上充分发挥更多的游戏要素，因此我认为听取游戏制作人那一边的意见是十分重要的。

岛田：其实每当我们犹豫不决的时候，这些反馈都是让我们可以作出决定的重要推动之一，不过在讨论摇杆摆放位置的时候，意见却存在许多分歧呢（笑），有人喜欢也有人不喜欢。

若井：最后我们选择的是大家所看见的平衡方案，作为一个平台，要让它无论应对何种游戏都能简单易用。

——采用有机EL屏幕的理由是？

若井：在PSV项目刚开始的时候，移动电话就已经逐渐开始使用有机EL屏了，由于PSV是预计在2011年推出的主机，有这种想法也是必然的趋势。而且当时在有机EL屏上播放《大众高尔夫》的Demo动画时，我心里就觉得“就是它了！”有机EL屏的颜色表现相比液晶屏幕更为艳丽，而且响应时间也有着根本上的提高，因此用于颜色和画面表现生动丰富的游戏机上真的非常适合。

若林：由于有机EL屏的可视角度十分宽广，因此与陀螺仪和加速度感应器也十分搭配。因为响应时间几乎为零，不存在屏幕画面延迟和残像的现象，因此拿着机器一边移动一边游戏也完全没问题。

这里是一个生命周期悠久以触动用户五感为目标的游戏终端的里程碑

——采用触摸屏是当初就已经考虑到里面的吗？

若井：主机前面采用触摸屏是一开始就已经决定的。至于后面的触摸板，是期间讨论众多方案的其中之一。其实当初还有过背面也是用触摸屏的建议。

若林：背面的触摸板在方案提交阶段时，曾有人提出“这是否有必要”的意见，但这次我们希望可以抛弃固有观念，于是就决定先做出来，在体验过之后再作判断。

——如今的背面触摸板的设计，是否和当初设计时一样呢？



PSVITA

曾我部：其实这个是我想出来的。因为当时觉得只是点触摸会很无趣，在背面也放上触摸感应设备的话说不定会让游戏变得更具真实感。不过当时也想过如果太多人不赞同的话我就放弃的了（笑）。

若井：实际摸在手上的时候大家就能感受到的，大家手握主机的时候，手指的弯曲是呈圆形的。而背面触摸板正好做成手在背后可以伸到的位置。另外由于触摸板区域上下都设计了突起部分，因此即使手持的部分看不见，玩家依然可以判断触摸板的感应位置。

若林：这算是我的个人意见，我觉得如果可以让用户在游戏过程中体验到五感的话，可以说这就是最棒的设备了。很遗憾目前我们不能去实现嗅觉这一块，但如果前后都用上触摸屏的话，画面即使是二次元，游戏时也会带来三次元的感觉。而其中再配合音质优异的扬声器和画面优秀的EL显示屏，目的也是为了在游戏过程中触动玩家的五感。而当时我想陀螺仪也算是一种触感，于是也一起加进去了。

若井：考虑到PSV是一个长久的平台，因此我们需要进一步努力的地方还有许多。不过相信当各位第一次接触到PSV的时候，会感受到我们众人的自信。

超级椭圆形设计



经过精密计算诞生的美致曲线。

背面的凹槽



置于背面左右的两处凹槽，让手持主机时手指得到自然摆放。

他们是PSV的缔造者

索尼电脑娱乐
商品企划部
企划2课主任

若井宏美

索尼电脑娱乐
第二事业部
软件开发部部长

岛田宗毅

索尼电脑娱乐
集团设计中心
产品设计小组课长

曾我部卓

索尼电脑娱乐
第二事业部
设计部1课主任

若林和哉

未来——

PSV为新时代娱乐赋予的可能性

**PSV并非单纯地追求高画质与便携性，
而是全面提升，在过去掌机基础上跃上一个大台阶。
现在就让他们四人讲解PSV网络功能的重要意义和它在
PS家族中的位置。**

"随时随地的连接"
是便携游戏机不可或缺的功能

——我们看见PSV积极地挖掘多种网络功能和应用，这其中有着什么目的呢?

若井： 从PSV项目的策划阶段开始，"随时随地的连接"就已经是我们开发概念的核心内容了。在如今的娱乐应用领域，在线游戏已经是非常重要的组成部分。举个例子，网络多人游戏可以给玩家带来长时间的新鲜感，而游戏性也因此得到截然的提高。而对于掌机，我们就想出了根据用户的位置情报来衍生出全新的玩法。

岛田： 而其中诞生的就是near。我们计划是让它继承PS3持有的所有网络功能，并加入之前没有的功能。

若井： 当时我们有着"之前的系统软件是不是有点太死板"的想法，作为一台娱乐终端，应该加入一些有趣的功能进去。而正因为这想法，我们便怀着游玩的心情制作neat出来了。

——全新的用户系统界面也十分轻松有趣呢?

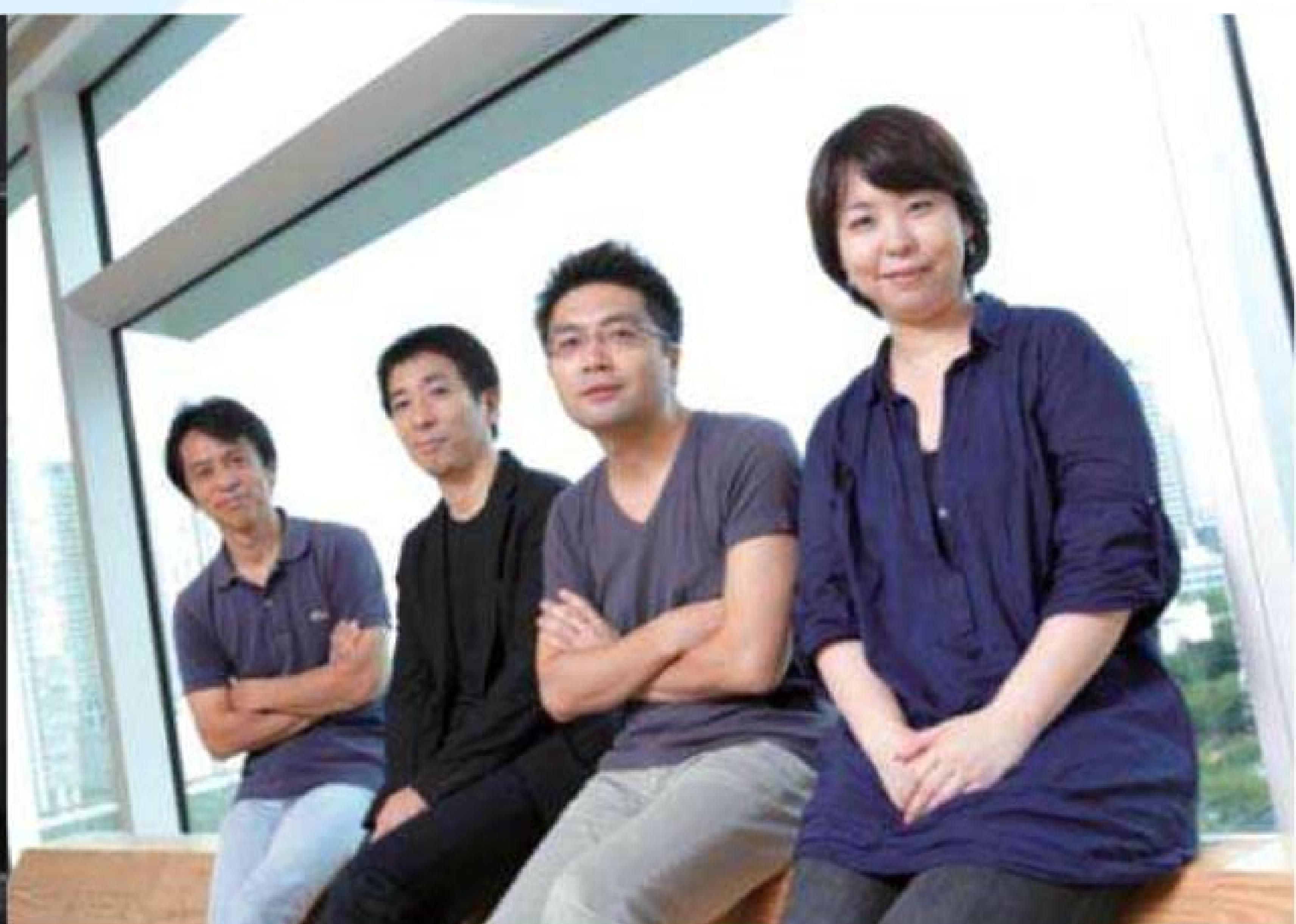
若井： 这其中的设计理念包含四个关键字的。"Live（生活）"——活灵活现的世界在眼前展现时的感动，人与人相联系的生活感。"Simultaneous（同步）"——纵横世界、无尽往来的同时性。"Real（真实）"——让用户在PSV的世界中体验如同实际触摸般的真实感。"Personal（个人）"——实现最佳用户个人体验的世界。最终将这些理念集中在PSV这台主机上得以升华。

并非PSP的"延长线"
PSV的新特性

——有关PSV在PS家族的位置，请问是作为PSP的后继机吗？还是一款全新的主机平台?

若林： 如果以移动电话的分类来举例的话，可以说是从传统手机到智能手机的时代演变吧。虽然两者都是属于"移动电话"的大类，但实际上却是提升了一个台阶。尽管PSV确实也是PSP品牌的后继机型，但PSV的定位与之前的掌机平台是有着很大差别的，这里并不只是单纯地提高主机性能，其主机所展现的世界观也将变得更为宽广。





进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 半夏 美编 咕噜

上一辑的“三次元空间”中为大家介绍了游戏《圆点吞食者 新皮克丹》的具体玩法和攻略，这款游戏于10月19日宣布更新配信，修正了9-3关卡中死机的BUG，追加了10个新关卡，和两种新玩法，凡是在10月19日之前下载过本作的玩家都可以免费下载最新的版本，而10月19日之后购买的玩家则是直接下载更新的版本。

为了找回扑克而努力翻滚——《爱丽丝和魔法扑克》

本作是一款轻松的解谜小游戏，画风清新可爱。游戏类似弹球般的设定，玩家需要合理设置障碍，让一只小猫滚来滚去，搜集扑克。风格比较轻松，后期的关卡追加了各种道具和陷阱之后难度也不低，下面就让我们一起来看一下吧。



爱丽丝和魔法扑克			
アリスとの魔法トランプ			
Arc System Works	PUZ	2011年10月5日	3DS
日版	1人	500日元	
无对应周边			

内容简介

魔法学院的爱丽丝休息日时在学院玩耍，被小猫不小心碰撒了魔法扑克，扑克散落各地，为了不被老师责骂，爱丽丝和小猫踏上了搜集扑克的征程。

游戏的目的很简单就是在路上合理的位置设置障碍，使只会单一方向滚动的小猫被反弹，一路吃掉所有扑克后本关的出口就会开放，顺利从出口出去，就能取得本关的胜利。



最初路上只有简单的机关，扑克的数量也不多，很轻松就可以过关。随着游戏的进行越来越多的机关被加入到关卡中，小猫的行进路线会变得越来越复杂。

界面说明



1.关卡难度和关卡数。
2.出口，收集地图上全部扑克后才会开启。
3.小猫，如果没有障碍阻挡就会一直向前滚动，遇到障碍后会根据障碍向不同方向滚动，最初可以选择从上、下、左、右中任一方向开始滚动。
4.扑克，游戏的主要目的就是控制小猫收集它们，后期有的扑克会有特殊作用，下文会说明。
5.路障，小猫撞到后改变方向，不同的路障有不同的作用，下文会一一讲解。
6.自设路障，可以自己调整位置的路障，自由设定帮助小猫改变方向。
7.自设路障剩余数量，每关都有哪些自设路障以及剩余数量都会在这里表示。
8.撤销一步。
9.全部撤销，恢复初始状态。
10.开始滚动，点击后小猫就会滚动，滚动过程中可以随时暂停和后退，用来观察小猫方向，调整障碍位置。

路障说明

	普通自设路障，可以摆放在地图任意空位，小猫从斜面撞到它后会向斜面指示方向滚动，从平面撞到它后会原路返回
	系统设置障碍，作用同自设障碍，可反复使用
	可碎障碍，作用同自制障碍，不过在撞击一次后就会碎掉
	荆棘，小猫撞上后就会死亡，要控制小猫躲避
	瞬移入口和出口，从入口进入后的小猫会从同颜色出口出现并按照出口指示方向滚动，可反复使用
	分身器，小猫进入后会从和滚动方向垂直的方向出现两个分身，分身也受障碍影响，也可以收集扑克，分身不能再使用分身器，分身死亡对小猫无影响。分身器上的数字是其使用次数限制，使用次数用尽的分身器会变成一块荆棘
	转动障碍，作用同普通障碍，不过小猫的撞击会使它按指定方向转动180度，可反复使用
	SP卡，收集后小猫浑身变成金色，变得能够触碰地图上的王牌幽灵，并将其吃掉。分身不能使用SP卡，一张SP卡只能保护小猫触碰一个幽灵，即使收集了多张SP卡也只能保护小猫一次，每张SP卡只能触碰一次
	王牌幽灵，普通小猫碰到后就会死掉，金色小猫能够将其吃掉
	反转区域，作用同普通障碍，但是撞击后会整体旋转90度，可反复使用
	转动区域，作用同普通障碍，但是撞击后回整体回转180度，可反复使用

关卡示例

游戏包括EASY、NORMAL、HARD、VERY HARD以及隐藏关卡JOKER，每关包括13小题，每完成一关才会开启下一关，同时会得到一张CG。初期的谜题都比较简单玩家可以自行探索，下面仅放出HARD模式下全关卡示例，供玩家参考。



关卡1



关卡2



关卡3



关卡4



关卡5



关卡6



关卡7



关卡8



关卡9



关卡10



关卡11



关卡12



关卡13





游戏开始比较简单容易上手，后期难度渐渐增加，小猫有时要辗转很久才能过关，整体设计很可爱，可惜没有用到一点3D效果，而且缺少帮助系统，如果不幸卡关没有一点提示，对新手很不友好。由于每关没有时间限制和挑战次数限制，因此推荐给喜欢反复思考动脑的玩家尝试。

SUPER MARIO 3D LAND

スーパーマリオ 3Dランド

本作的发售日定在了11月3日，还有不到半个月的时间玩家就可以和大胡子水管工马里奥一起拯救碧奇公主了。游戏这次以3D为卖点，在立体显示机能下，敌人、方块和平台的位置关系都非常好理解，谁都可以轻松上手。这次报道将以本作的关卡以及马里奥的能力强化为中心进行介绍。

超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ 3Dランド

Nintendo	ACT	预定2011年11月3日
日版	1人	4800日元
无对应周边		

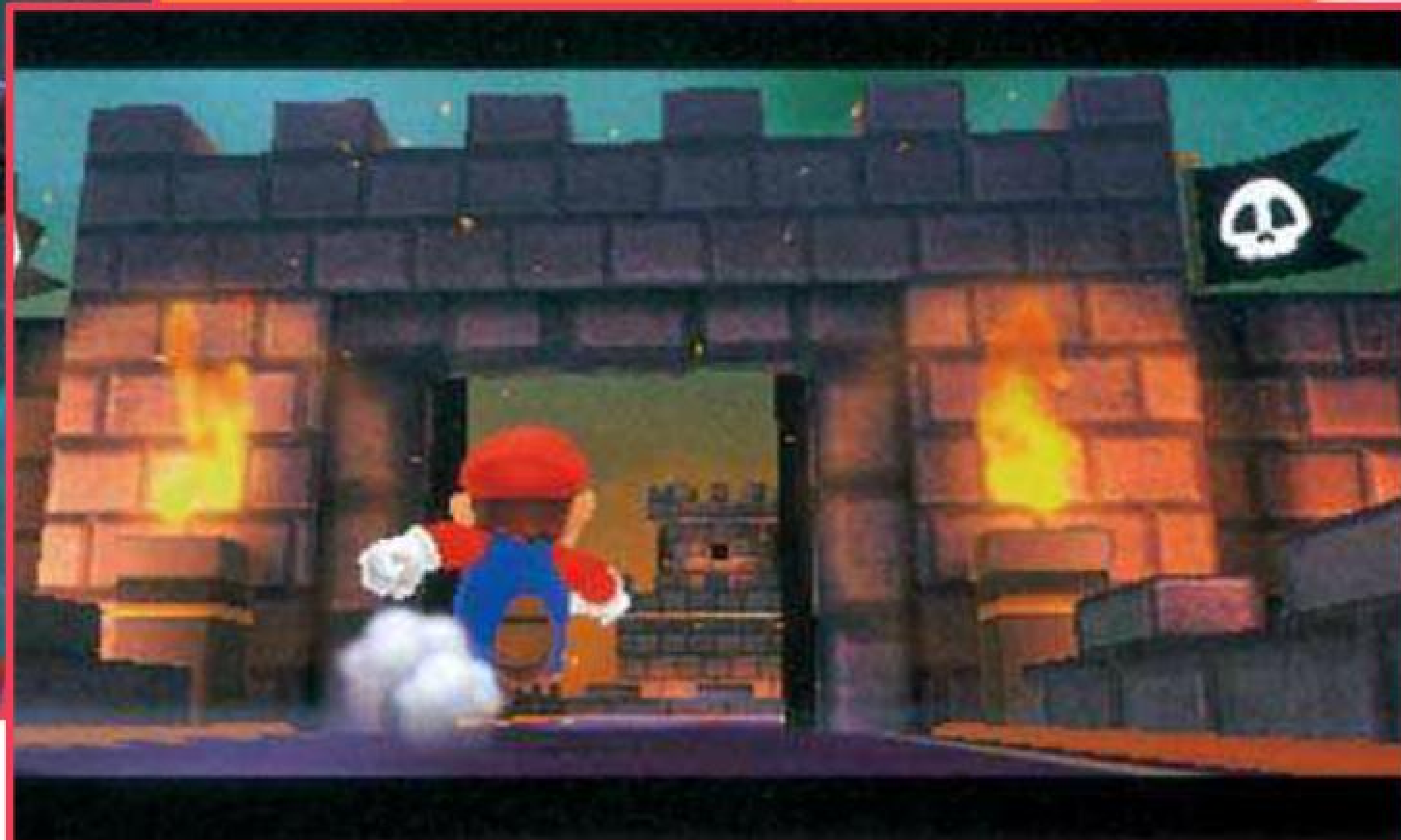
3DS

相关报道 Vol.161 P30

文 乌冬 美编 澄香



▲向画面内侧的方向前进的话，带有尖刺的铁棒就会弹出。





▲敌人吐出的墨汁染黑了屏幕，快用3DS的麦克风吹掉吧。



▼按下按钮后绿色的板子就会出现，赶紧过去吧。



在3D下扩展的

玩家熟悉的强化要素登场！

作为系列惯例的强化要素在本作中也健在，如取得超级星星能一定时间内无敌，白色的火焰花则能发出火球等等，活用这些能力闯关吧。

在作为完全新作的本作中，关卡当然全部都是新设计的。正如标题所示，马里奥这次在3D的空间内自由活动，另外还有部分是2D和3D融合的场所，可以让玩家体验到前所未有的乐趣。

同样蘑菇也会登场



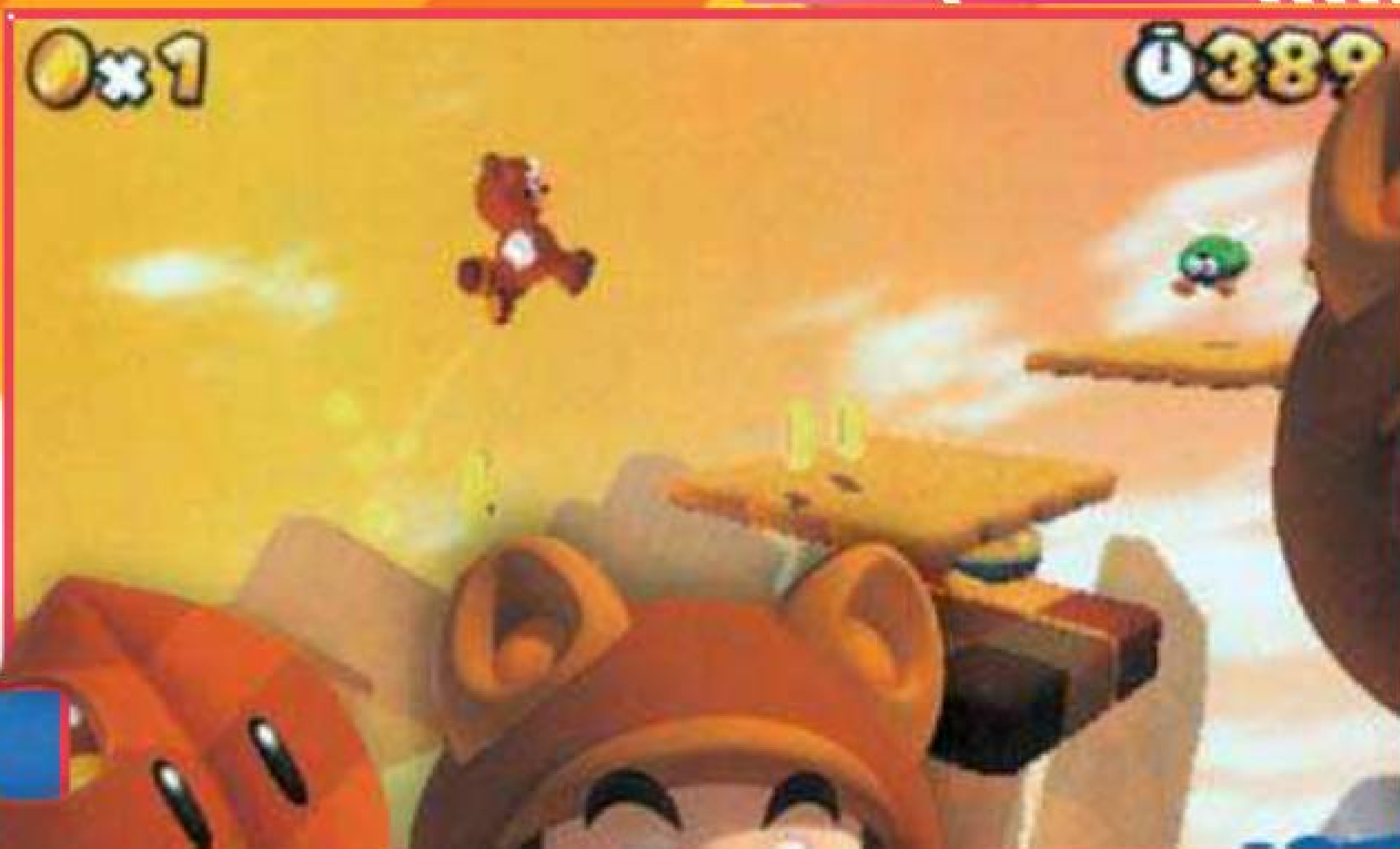


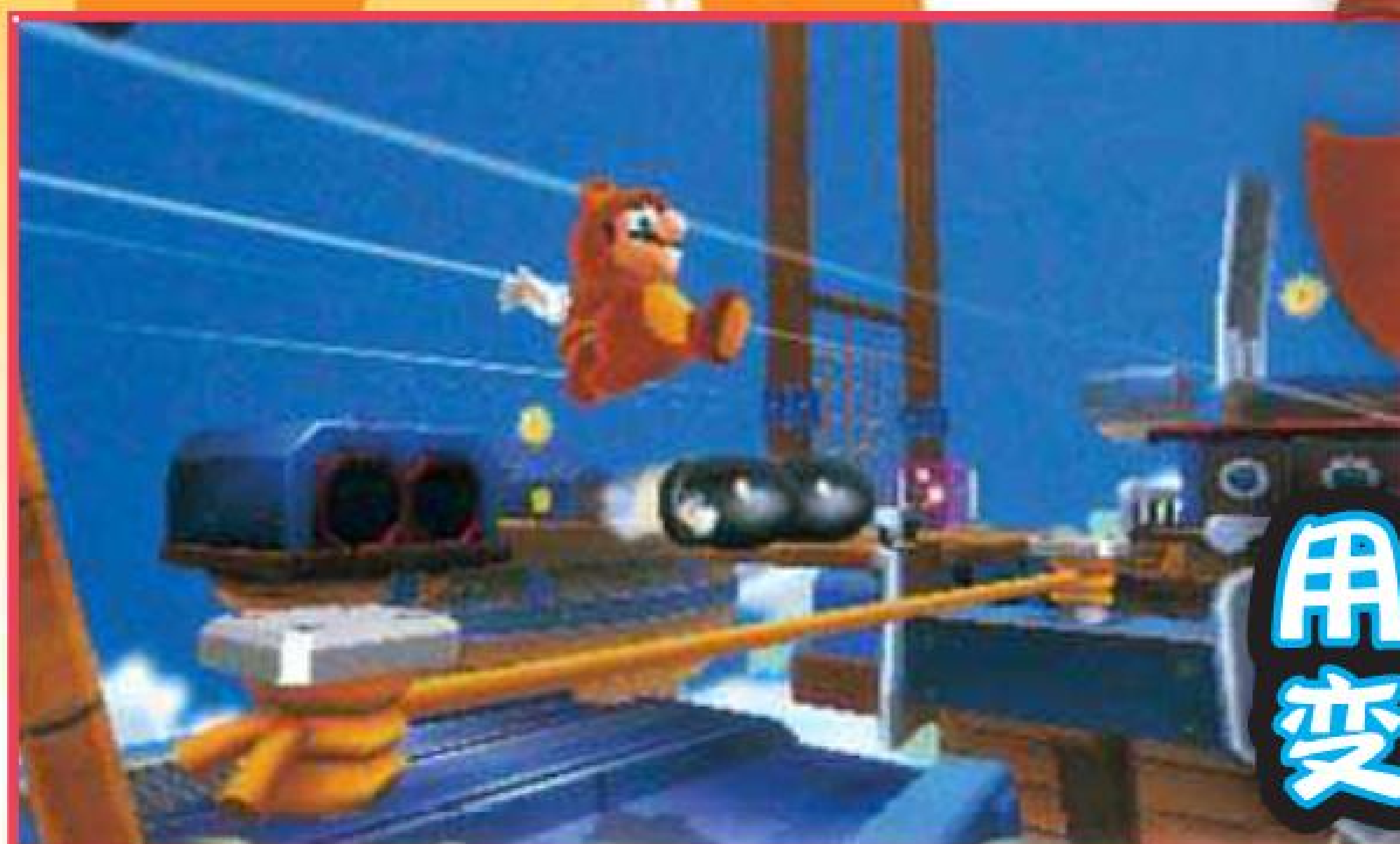
◀▲相信玩过“《马里奥》系列”的玩家对超级星星、火焰花这些道具都不会陌生 。





▲狸猫马里奥的尾巴能使用各种动作。

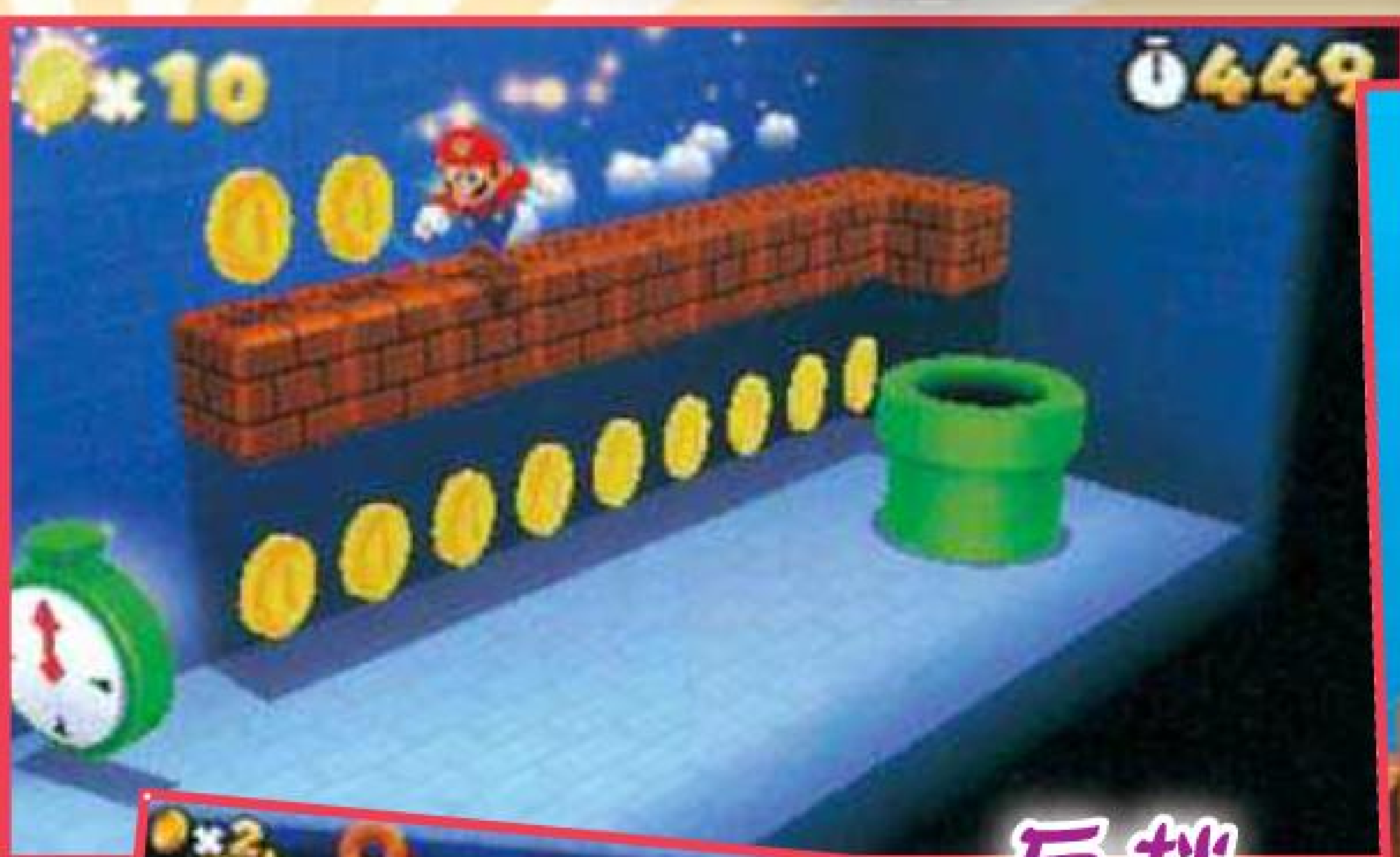


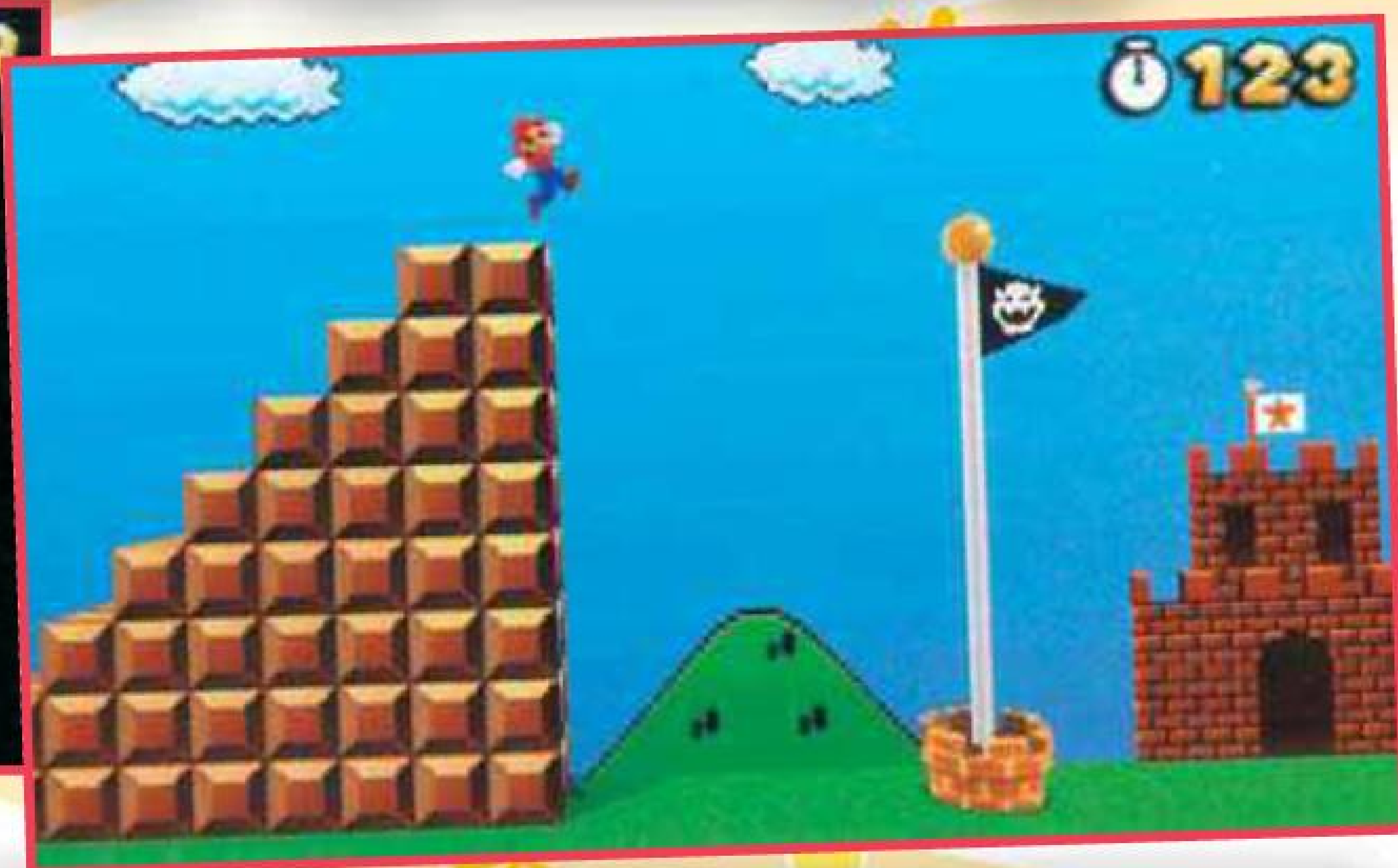


用超级叶子变身狸猫马里奥

获得超级叶子后，就能化身为狸猫马里奥，这个形态下马里奥可以用尾巴攻击敌人，又或是把尾巴当成螺旋桨旋转以延长滞空的时间，非常方便。

马里奥世界





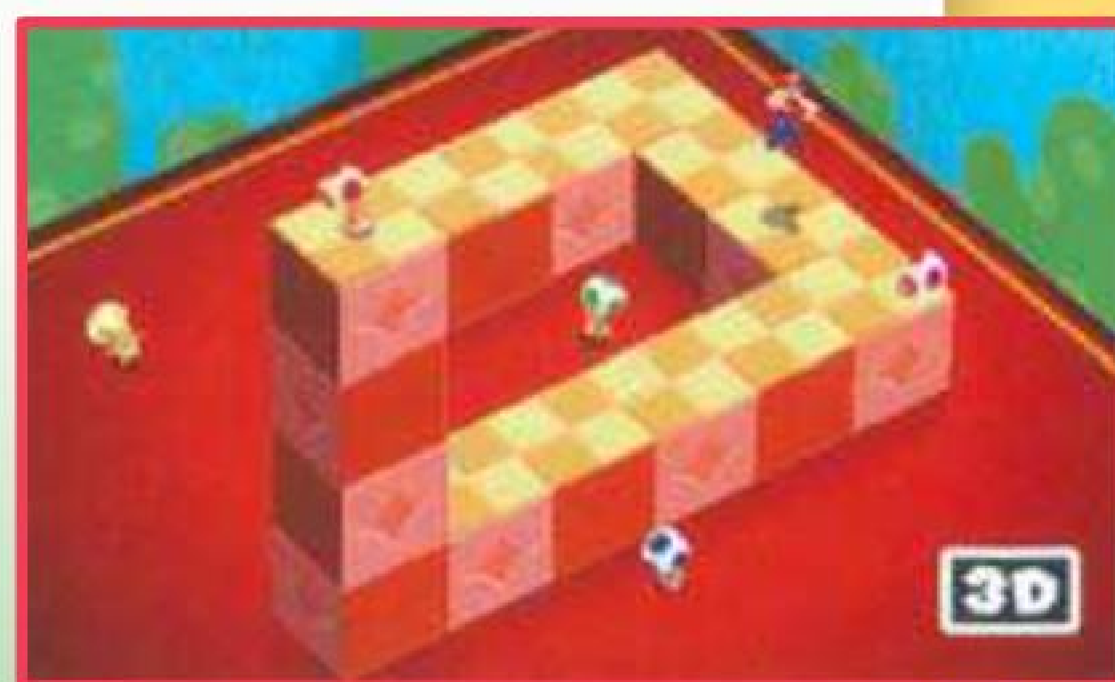


挡在前方的巨大的铁球与石块

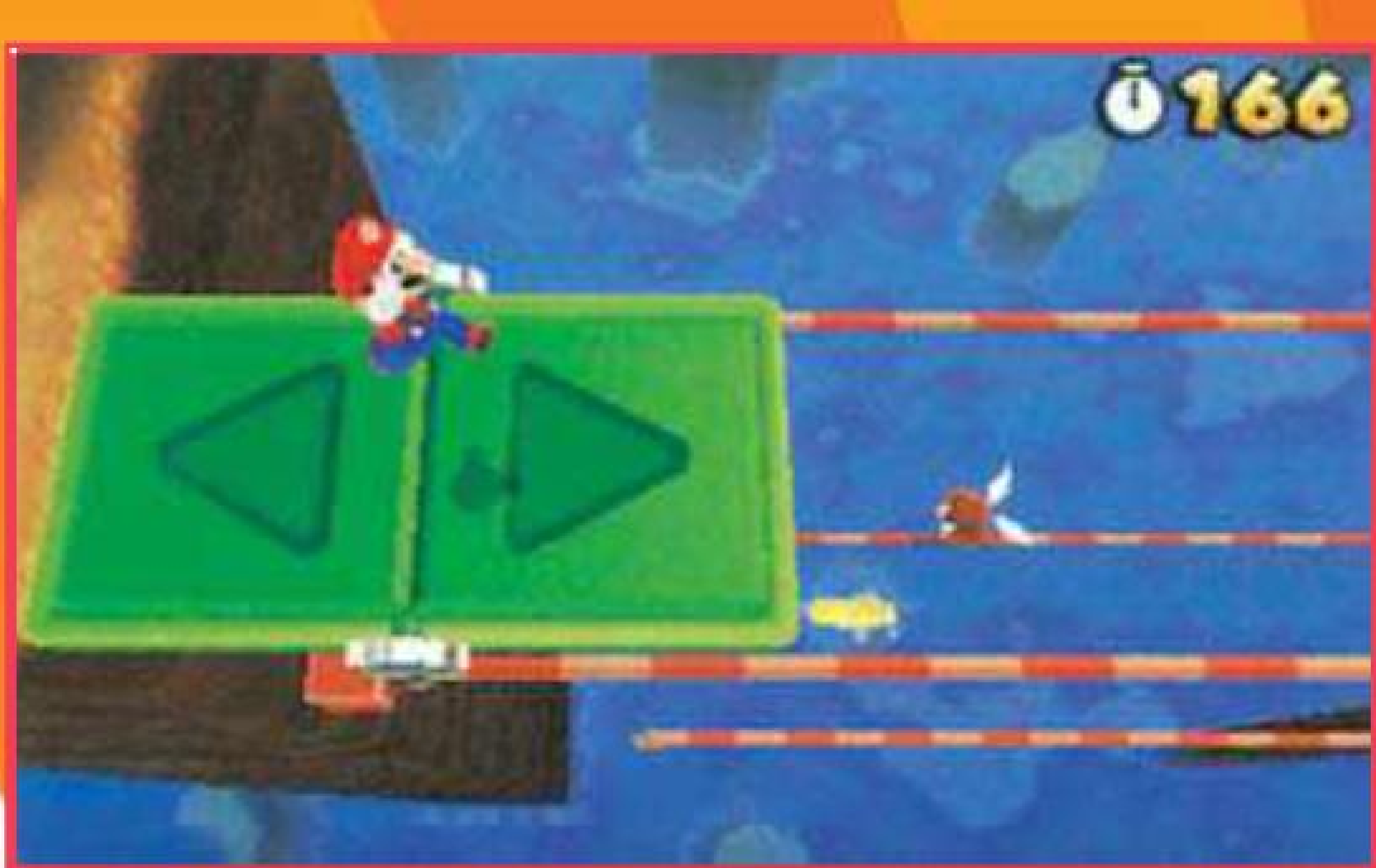


机关也变为3D

在无论是用2D还是3D都能玩的本作中，如果部分地方用3D表示的话，就能看到平时看不到的方块，所以当画面上显示“3D”的提示语时，就试试开启3D效果吧，这样在2D下无法前进的地方，就也能发现正确的道路了。









▶按下按钮绿色的方块就会展开，变成落脚处，注意别踩空了。



◀像这种不断转动的平台，用狸猫马里奥的话会轻松一点。

奖励关卡

进入特定的水管或顶到特定的方块，就能传送到奖励关卡。奖励关卡中一般是金币，另外还有隐藏在关卡中的3个星型金币，所以攻关时记得角落也不要放过。



从新的世界

等待马里奥的是由多种地形构成的关卡，克服各种机关和敌人不断前进吧。除了这里介绍的关卡外，还有许多关卡就留待玩家在游戏中亲自体验了。

用望远镜眺望

本作的新要素之一是关卡中设置了望远镜，使用望远镜眺望可以预览接下来的关卡构造，从而做出相应的准备，另外移动3DS还能改变望远镜的视角，或许这样还能发现某些平时留意不到的东西。



◀发现望远镜了，赶快看看接下来有着怎样的敌人和机关吧。



▶视角除了能向四个方向移动外，也能用LR键进行拉伸。



▼面对强敌时不能硬碰，得看清楚敌人的行动方式后再找准机会进行攻击。



▲过桥时还要小心时不时飞出的敌人。



▶关卡中有各种各样的敌人登场。

被炸弹兵包围的大危机！

◀炸弹兵只要点火后，不久就会爆炸，赶紧想办法远离才是正确的应对方法。

使用能力强化突破敌人

▲遇到排成一排的敌人，使用狸猫马里奥的滞空能力越过它们，或看准时机使用连续踩踏通过吧。

世界地图

在世界地图中可以选择接下来要进行的关卡，当完成一个关卡后，就能开启接下来的关卡，以库巴为目标，不断前进吧。



跳出来 马里奥的大冒险

不断逼近的巨大影子

◀在沙漠关卡中马里奥遇到了危险，影子的正体究竟是啥？

用方块直升机腾空！

将关卡内设置的方块直升机套在身上就能利用其腾空，这样很高的地方也能一下子到达了。

文 酷洛洛　美编 Juxi

光环视频收录 POCKET HALO

新要素满载！进化的《G世纪》

SD高达G世纪 3D		
SDガンダム　ジージェネレーション 3D		
NBGI	SLG	预定2011年12月22日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

3DS

相关报道 Vol.167 P60

SDガンダム ジージェネレーション 3D GGENERATION 3D

《G世纪》首次登陆3DS，而3D景深画面似乎将要为本作注入全新的生命力，这也是酷洛洛最为期待的地方之一。当然本作的新要素并不止裸眼3D，本作也是首款加入精神指令系统的“《G世纪》系列”作品，另外正在热播的高达新作《机动战士高达AGE》亦将在本作中加入战团。现在就来看看官方放出的各种新情报吧。

《机动战士高达AGE》陆续参战！

无论是第一作还是最新作，只要是高达的正统作品就会在游戏中出现，这是“《G世纪》系列”的最大特色之一。因此目前正在热播的人气话题最新作《机动战士高达AGE》也理所当然地出现在本作中，现在就来介绍一下《高达AGE》除主人公外的四名作品角色以及三台参战机体。



沃尔·安尼克 ウルフ・エニアクル

CV：小野大辅

被称为“白狼”的皇牌驾驶员，驾驶的杰诺亚斯也是全白色的专用涂装。



拉甘·德列斯 ラーガン・ドレイス

CV：羽多野涉

所属联邦军的MS驾驶员，是阿林斯顿基地的“拉甘小队”的队长。



蜜蕾丝·阿罗伊 ミレース・アロイ

CV：嶋村侑

所属地球联邦军，军职中佐。负责管理战舰歌姬号的舰内系统。



尤琳·路榭尔 ユリン・ルシェル

CV：早见沙织

居住在殖民卫星“诺拉”的15岁少女，在诺拉遭遇UE袭击时被菲利特所救。



杰诺亚斯特装型

一如以往的“世纪崩坏”系统

自《SD高达G世纪 战争》开始便引入的世纪崩坏系统，在本作中依然保留。世纪崩坏需要在战场上满足一定条件，触发成功后各高达作品的登场机体将会加入战斗，让战局产生变化，至于触发与否，全凭玩家的需要。



▲世纪崩坏的条件可以在战场上确认。



▲这里触发世纪崩坏后，古华多罗将会带领精锐部队作为敌方出现！



登场的还可能会是第三方势力！





杰诺亚斯

土匪式



众多新系统

副驾

本作加入全新的副驾系统（サブシ–ト），在机体的OP部件项加入名为“サブシ–ト”的部件，机体就能够提供两名驾驶员乘坐。主驾驶员负责机体的战斗；而副驾则可以使用辅助战斗的精神指令。两人分量的精神指令，让游戏的战略性变得更加宽广。



▶在基拉的强袭自由中装备サブシ–ト后……



◀▼机体变成了双人座驾，让拉克丝作为副驾乘坐，就能够使用她的精神指令了。



殖民星等级

殖民星等级（コロニ–レベル）有点类似前作的任务完成率奖励。通过完成游戏中出现的任务，就会获得相应的殖民星点数，当达到一定点数的时候，游戏就会开启相应的新角色和新机体作为奖励。



▲游戏进行得越远，所得到的殖民星点数就会越高，以达到最高等级为目标闯关吧。





任务

除了世纪崩坏之外，游戏还有更具挑战性的任务要素（ミッション）。任务的要求多种多样，如以最少回合内完成关卡，不使用精神的情况下完成关卡等。而当完成这些任务之后，还会出现更具挑战性的任务哦。



▲▼任务条件多种多样，成功完成任务还可以获得殖民星点数作为奖励。

MISSION

コロニーLv 2

Next Lv 21840 pt

ミッションリスト 006/100

No.	ミッション	pt
043	支援攻撃を使用した	1000 pt
044	ステージでオプションパーツを10回使用	10000 pt
045	精神コマンド未使用でステージクリア	5000 pt
046	？？？？？	pt
047	？？？？？	pt
048	？？？？？	pt
049	？？？？？	pt
050	？？？？？	pt
051	オープニングステージクリア	1000 pt
052	「ノーラ崩壊」で三ツ星GET	5000 pt

追击时机

虽然“G世纪”的战斗动画向来都可以自由开启关闭，但既想看动画又想在动画过程中有所作为、在过去显然是不可能的，而在《G世纪 3D》中，厂商将满足你的要求。本作加入追击时机系统（追击チャンス），当满足一定条件时，战斗动画就会出现追击的按键提示，准确地按下提示键后，我方机体就会对敌方施展致命追击，帅气又实用。



▲▼▶追击时机出现，看准时机并按下A键，画面上的百式就会进行追击。

追撃成功



MARIOKART 7
マリオカート™

《马车》新作终于确定了正式名称和发售日，这也是系列首次在标题中引入正统序号，在经历了SFC、N64、GBA、NGC、NDS、Wii这6大平台后，3DS上的《马车7》究竟会有哪些变化呢？下面就为您一一揭晓。

SFC

N64

GBA

NGC

NDS

Wii

上天、下海，无所不能！

“《马里奥赛车》系列”的发展

SFC	超级马里奥赛车	1992年8月27日
N64	马里奥赛车64	1996年12月14日
GBA	马里奥赛车Advance	2001年7月21日
NGC	马里奥赛车 双重冲击	2003年11月7日
NDS	马里奥赛车DS	2005年12月8日
Wii	马里奥赛车Wii	2008年4月10日

马里奥赛车7

マリオカート7

Nintendo	RAC	预定2011年12月1日
日版	1～8人	4800日元
对应周边未定		

3DS

相关报道 Vol.161 P33

文 苍穹 美编 澄香

赛道扩充

《马车7》的赛道将大幅扩充，不单单场景会有所增加，在不同的赛道比拼时，赛车还可以借助滑翔翼飞在空中，或是利用螺旋桨在水底驰骋。地形越发丰富的同时，游戏的乐趣也将成倍增长。



▲悬浮在空中的金币会影响角色的加速能力。



▲滑翔翼部件将直接决定赛车在空中的性能。



▼水下场景没有氧气的设定，玩家能够自由驰骋。





◀耀西驾驶的这辆赛车形态犹如蜜蜂一般，非常抢眼。

赛车定制

在本作中，玩家可以自由替换赛车的车架、轮胎和滑翔翼这三大部件，各部件以及角色自身的特点将决定赛车的最终性能，玩家可以根据自己的喜好和风格自由定制出属于自己的赛车。



▶根据赛道特性合理组装部件才能在比赛中赢得先机。

主观视角

裸眼3D是3DS的一大噱头，本作也结合这一特点追加了主观视角，玩家可以通过这一视角直观地感受赛道的风貌。另外游戏还能结合陀螺仪操作，向左、右倾斜机身就可以做出拐弯的动作。



◀主观视角能够让玩家更好地把握距离感。

网络对战

“多人同乐”是《马车》的最大乐趣，而本作支持本地以及远程网络联机，允许最多8人同时游戏、展开激烈刺激的对战。



▲与来自世界各地的好友展开较量吧！

新角色！新道具！



▲在以往作品中作为裁判的拉基图也投身到比赛中。





▲玩过《超马2》的玩家对这个杂兵一定不会感到陌生。



◀新道具——狸猫尾的作用是把对手的赛车扫倒。



文 阿鲁

美编 sienna

两名"转校生"

雷电十一人GO 光明·黑暗		
イナズマイレブンGO シャイン・ダーク		
Level-5	RPG	预定2011年12月25日
日版	人数未定	5800日元
对应周边未定		

3DS

相关报道 Vol.155 P38/Vol.159 P32/Vol.168 P42

在动画都播出快一个季度之后，本作的正式名称和发售日终于决定了。游戏依旧分为两个版本，发售日则定在今年年底，下面就来看看这次的新内容吧。

雾野发现了狩屋的可疑之处……



▲通过狩屋在比赛中的态度，怀疑他是由第五中心安插过来的种子。





▲被传闻有天才般能力的狩屋使出的必杀技。

狩屋的防守技猎人之网



▶在球的前面展开红色的网将球拦下，难道这招可以防住射门？

雷门中学的转校生

DF 狩屋正树

神圣之路全国大赛开赛前转到雷门中学的一年级生，初接触会觉得待人处事很有人情味，不过……

集结"化身"



松风天马的化身

魔神天马



神童拓人的化身

奏者大师

在全国大赛初赛前掀起波澜！

神圣之路全国大赛初战

组织活动的军事国家

月山国光中学

神圣之路全国大赛的初战对手是和军队一样重视有组织地活动的月山国光中学，面对擅长使用战术的对手，雷门中学该怎样应对呢？



GK

兵头司（队长）



◀身为守门员的队长，使用化身镇守球门！



MF

甲斐信武



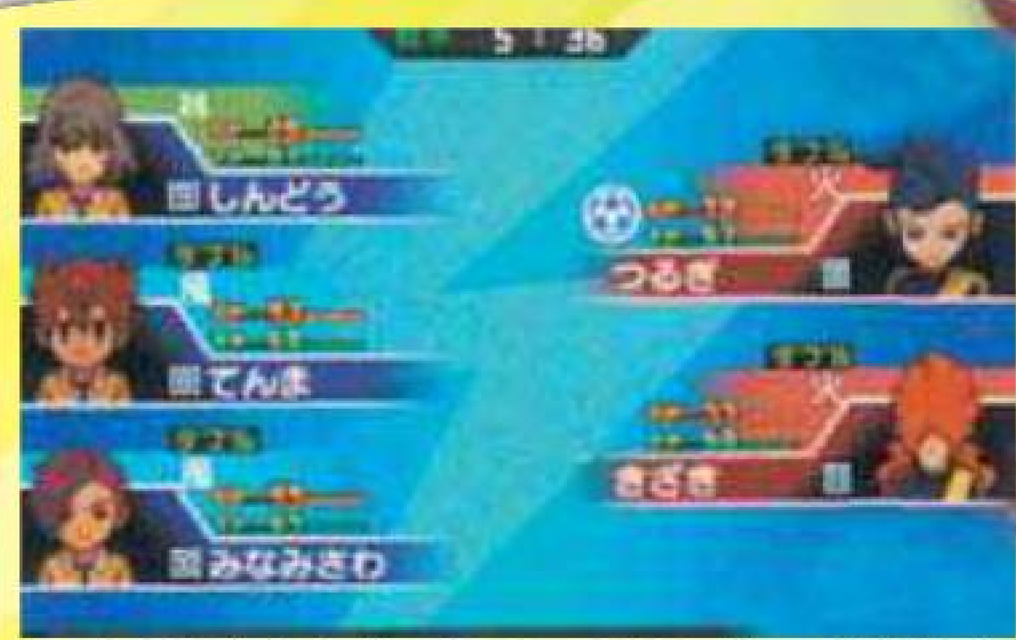
从雷门中学转学到豪强学校？

FW

一文字斩斗



▲在与月山国光中学比赛的准备阶段研究对策的两人，因为觉得防御很重要而准备让狩屋首发登场？



▲与剑城率领的“黑之骑士团”对战的成员中，就有原所属于雷门中学的南泽。

南泽的射门技超音射门



◀作为全国大赛初战对手的成员登场，连与南泽同为三年级生的三国也震惊了。



▲使用必杀射门攻向雷门中学球门的南泽。

FW

南泽笃志

原雷门中学的前锋，神圣之路大赛开始后脱离的他竟然作为月山国光中学的选手登场！

之力，挑战全国大赛！

中学足球大赛“神圣之路”的全国大赛中有着许多实力强劲的对手，雷门中学的成员们也开始陆续学会化身来应对激烈的比赛。



剑城京介的化身

剑圣兰斯洛特

两个版本的角色和化身都有所不同

在3DS上发售的本作将分为“光明”和“黑暗”两个版本发售，两个版本将分别收录将于12月23号播出的剧场版《雷电十一人GO 究级之绊》里登场的代表光明和黑暗两支队伍。另外，在《雷电十一人GO》里初次登场的化身也将根据版本的不同而有所变化。

这个家伙是谁？

留着丁髻的男子，身穿雷门中学的球服……难道是新的同伴？





在“黑暗”版本中面对的球队



FW 修（队长）



FW 凯



MF 林音真琴



MF 久云仁太



“黑暗”版本原创化身



DF 枝木早树



DF 木屋功治

CK 芦矢升



“黑暗”版本原创选手

这个家伙是谁？

有着爽朗笑容，张开双手的谜之选手。他也是雷门中学的队员吗？





在“光明”版本中面对的球队



MF 新田米卢



MF 银座宫章



FW 帆田光洋



FW 白龙（队长）



DF 鬼冢平太



CK 蛇野卷人



MF 青铜弹

MF 屉山泷



“光明”版本原创化身



“光明”版本原创选手

期间限定配送中学时代的两人！

这次的元堂守作为雷门中学的监督在《雷电十一人GO》的世界登场，不过在游戏发售日的12月15日～27日这期间，可以通过Wi-Fi下载到中学时期的元堂守和豪炎寺修也两名角色！中学时代的这两名选手能使用多种必杀技，用3DS的裸眼3D成像功能再度欣赏他们极具魄力的必杀技动画吧！

传说中的选手在《雷电十一人GO》里复活！



中学时代的 元堂守



▲▼元堂的代表性必杀技“神之手”的3D影像到底是什么样的呢？除了这个之外，剧场版里使用的必杀技能否学会呢？





中学时代的 豪炎寺修也





▶雷门中学的主力前锋豪炎寺的『火焰龙卷』，应该可以看到火焰快飞出屏幕的画面吧。

比赛画面初公开！

对应点击＆划动等多种操作！

利用触控笔直接进行操作而获得极高评价的“《雷电十一人》系列”，在进化到3DS版后保留了原有的操作，斜方向的俯瞰视点让比赛更具实感。





▲对抗时的画面在上屏幕以3D形式表现。





◀上画面实时地表示选手的位置，下画面右侧的『化』字标识难道就是……



▶本作保留了踩地雷式遇敌的小型比赛，完成任务后就能获得经验。

文 LIKY 美编 咕噜

自由建造的牧场 《牧场物语》最新作



拥有广泛年龄层玩家的“《牧场物语》系列”今年迎来了诞生15周年，作为纪念作品的系列最新作《牧场物语 初始的大地》也来到了3DS平台上，首次登陆3DS主机的本作又有着哪些新鲜要素，我们一起来看看。

牧场物语 初始的大地		
牧场物语 はじまりの大地		
MMV	SLG	预定2012年初
日版	人数未定	5040日元
对应周边未定		

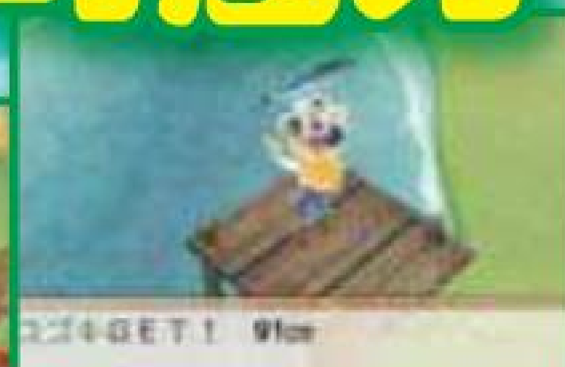
3DS



《牧场物语》的魅力

“《牧场物语》系列”是MMV公司的著名模拟经营游戏，玩家在游戏中要精心打理好自己的牧场，包括种植农作物，饲养动物等，同时要与小镇上的居民搞好关系。游戏中登场的角色都有着鲜明的个性，与他们可以发生丰富多彩的事件，甚至可以与异性角色恋爱结婚，体验现实般的幸福人生。





◀▲饲养动物、种植农作物、钓鱼、挖矿……丰富多彩的牧场生活。

可以设定主人公外形

游戏中的主人公是玩家的分身，在游戏开始时可以选择男主角还是女主角，而这次玩家可以自由设定主人公的容貌、表情、服饰等资料，相信这会让玩家有更多代入感。而在游戏中如果购入新服饰或在美容院理发，主人公的外形也会发生变化。







▲▶游戏准备了丰富的设定选项，玩家可自由设定主人公外形以及服饰。

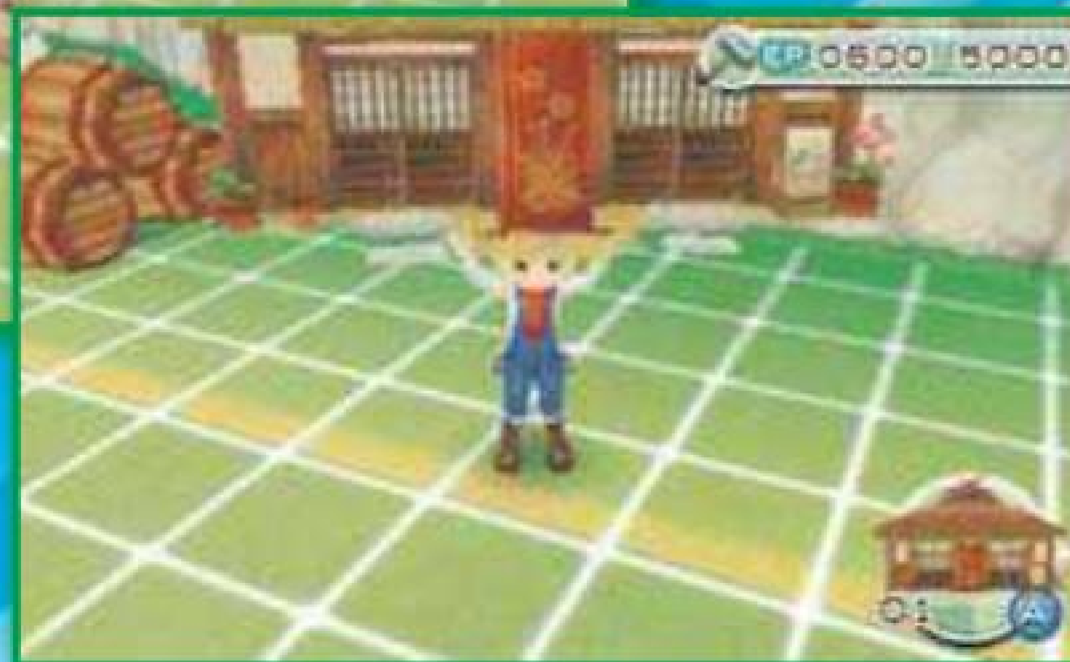


全新的牧场建造方式

“《牧场物语》系列”一直以来，自宅以及牧场都是通过加盖或者开垦来不断扩大的，而在本作中这一传统发生了改变，设施可以由玩家自由配置，玩家可以将自己喜欢的部件放置在喜欢的场所，丰富多彩的部件可以满足玩家的个性需求。你可以建造出一个充满和风气息的牧场，也可以打造出一个北欧风情的小镇，这些全都由你一手掌握。



◀将自己的家放置在喜欢的场所。



家门口的园艺设施也可以自由摆放。▶

必不可少的农作物种植



▲农作物的栽培是“《牧场物语》系列”的乐趣之一，播种、浇水、收获，需要玩家付出全心努力。



▲种植出的鲜花不仅可以卖钱，还可以当作礼物送恋人。

系列首次出现梯田



▲如果不断开垦土地，就有可能开垦出“梯田”，这是系列首次出现的要素。

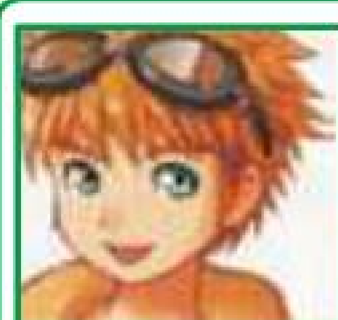


部分登场角色



阿伦（结婚候补）

极富自信、非常强势的男孩，职业为美容师，擅长精工手艺以及为女孩子做发型。



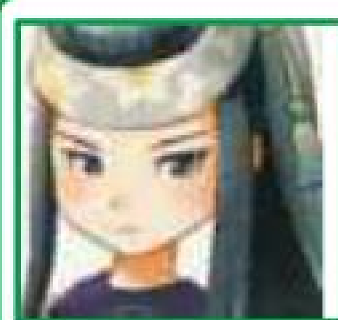
罗德（结婚候补）

非常喜欢动物的青年，对新鲜事物也很感兴趣，为了开阔自己的眼界而来到村子。



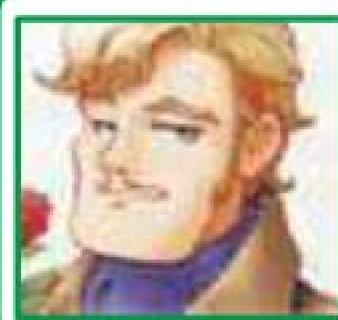
菲丽希娅（结婚候补）

喜欢吃东西的女孩，但是对于做饭却完全没兴趣，对于食物味道的评价，她的口舌一流。



伊吕波（结婚候补）

为了到锻冶师的修行场修行而来到村子，每天都在努力着。



加德纳

经营着一家旅行公司，对于他来说，最重要的东西就是妻子和女儿西娜。



西娜

加德纳的女儿，行动力一流，对于任何事物都有积极的想法，气氛制造者。

以超音速在高空飞舞驰骋！

本作是3DS上首款“《皇牌空战》系列”作品，本作将活用3DS的景深效果、触摸屏与陀螺仪等硬件特性，务求带给玩家不一样的空战享受，现在官方放出游戏的世界观设定以及部分飞行动作的详细解说，当然也少不了登场战机的介绍，现在就来看一看吧。

文 酷洛洛　美编 Juxi

ACECOMBAT 3D
エースコンバット 3D

皇牌空战3D 纵横火网		
エ　スコンバット 3D クロスランブル		
NBGI	SLG	预定2012年1月12日
日版	1人	5800日元
对应周边未定		

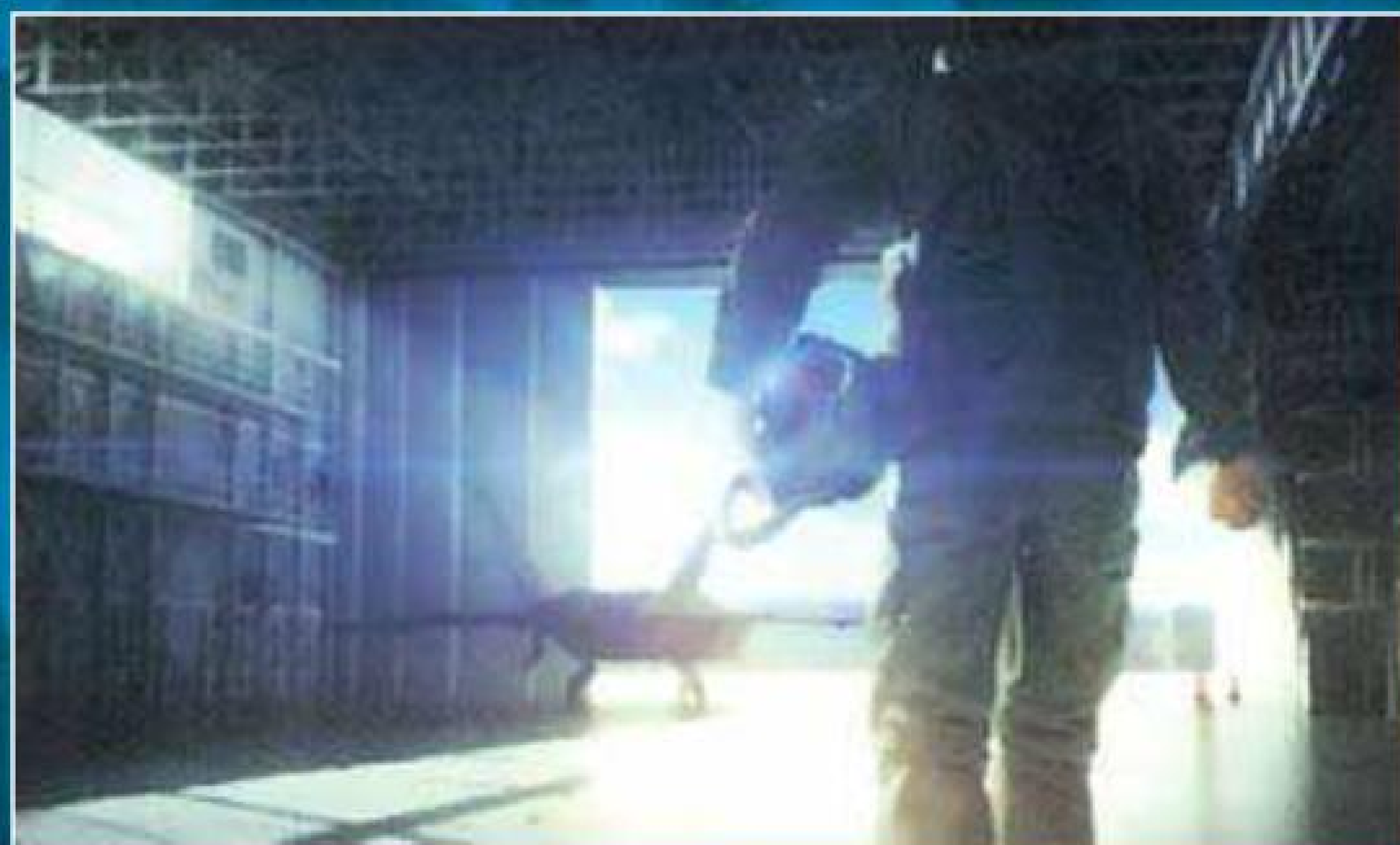
3DS

相关报道 Vol.166 P22

散发出硝烟气味的OP影像

本作的故事背景以虚构世界“尤兹亚大陆”作为舞台。面对突如其来的军事政变，主人公（作战代号为“凤凰”）以志愿兵的身分飞往空中战场。这场震撼全大陆的战乱，最终将走向何种结局呢？





▲►如果玩过PS2上《皇牌空战4・5》的话，相信会对这片尤兹亚大陆有点印象。

下屏功能大公开

根据战况，游戏下屏幕画面会提供雷达、无线通信、战斗机性能等各种情报，为玩家在战斗过程中提供最大的帮助。此外触摸下屏还可以锁定上画面中出现的任意敌机，目标一目了然，非常直观。





▲敌我双方的无线通信也是全程语音哦。

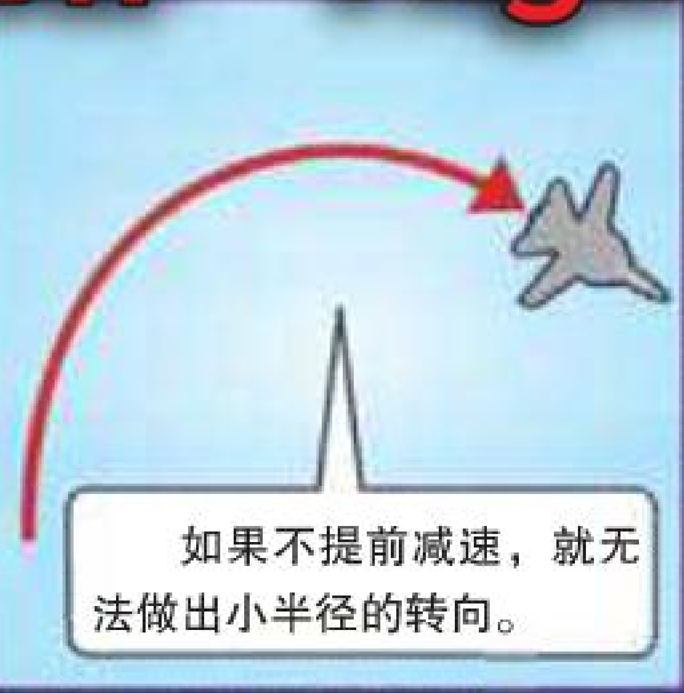
◄在出击前的作战准备画面中，根据上屏幕光标所在的选项，下屏幕会显示详细的作用说明。



▲上屏幕显示战机全貌，下屏幕是机体以及装备的选项界面，方便玩家对战机进行配置。

熟练地使用紧急回旋动作"High G Turn"吧!

High G Turn（高G转向）是指飞行时突然将尾翼运动角度拉大，牺牲攀升力的同时提高机身的转向半径，在不预先减速的情况下将机头高速转向的效果。在游戏中玩家只要在转向同时按住L、R两键就能够实现这一动作。







使用High G Turn的机体，期间雾气会环绕机身，使用过程中机动力会大幅下降；同时由于升力降低，转向前速度不足容易进入失速状态导致机身下坠，使用时要注意。



▲High G Turn在躲避敌人导弹以及追击擦身而过的敌机时会非常有用。

以一纸之隔的距离华丽地躲开敌方的导弹!

对应3DS专用扩张滑杆

为了让玩家进一步体验空中缠斗的魅力，在本作中引入了名为"行动计策（アクションマニューバ）"的新系统。利用该系统，玩家可以通过简单的操作，轻松体验回避机枪导弹带来的惊险、以及狙击敌人带来的爽快感。



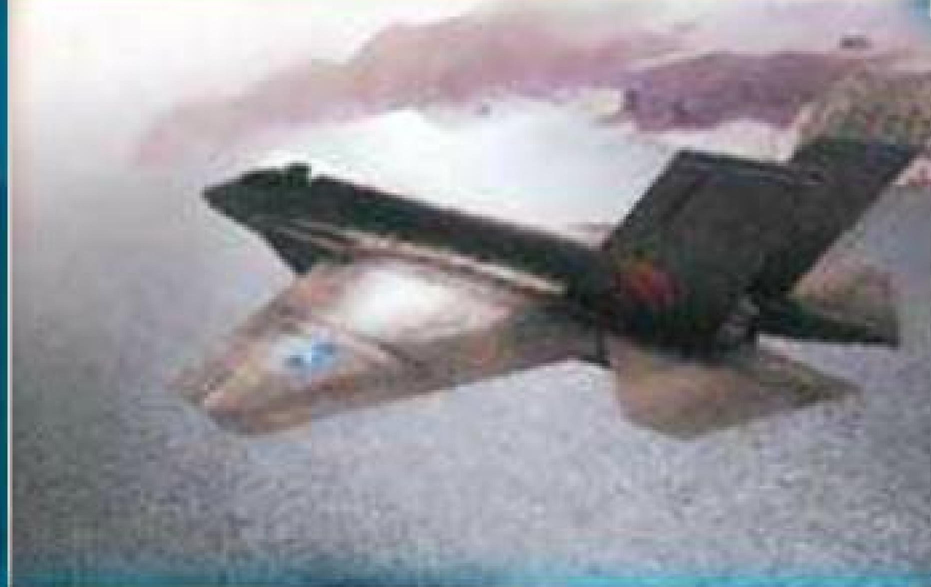
登场机体逐一辩明

游戏中少不了各种在现实中真实存在的著名战机，由于各机体性能差异较大，因此玩家在执行任务时要根据任务内容需要而选择合适的机体进行作战哦。



F-35 闪电Ⅱ

◄▲目前由多个国家共同研发的第五代战斗机，是一款具有隐形能力的万能型机体。



Su-25 苏25

▲前苏联的近接航空支援攻击机。善于展开对地攻击，坚固的钛合金装甲对驾驶员起到很好的保护作用。



Mig-21 米格21

▼目前还在多国服役的前苏联著名机型，机体轻盈小巧，操作方便是其最大的魅力。



Gripen NG 鹰狮NG

▲瑞典生产的低成本多用途机体。NG是"次世代（Next Generation）"的简写。



X-29 前掠翼试验机

◄全世界只有两台实机的实验性机体，其前掠翼是它的最大特征，具备优秀的操纵性和机动性。



之前由于个人的失误，没有注意到本作官网正式确定主角名字为“武藏次郎”，而非最初公布时的“乔·武藏”，在这里自我检讨并向读者致歉。本作于近日提前公布了前三关的内容以及挑战模式的情报，一起来看看吧！

文 苍穹
美编 sienna

忍 3D		
Shinobi 3D		
SEGA	ACT	预定2011年11月17日
日版	1人	5229日元
对应周边未定		
相关报道 Vol.167 P68		

3DS

穿越时空，万夫莫敌！

关键人物


◀莎拉·克里格大佐是未来世界某特殊部队的指挥官。


▲武藏次郎是乔·武藏的父亲，在本作中穿越到了2056年。


▶暗影大师是犯罪组织ZEED的首领，麾下拥有强大的军事力量。

挑战关卡

与PS2上的两作《忍》一样，本作的主线关卡中隐藏着“大师硬币”，每关2枚。不断收集隐藏的大师硬币，就可以解锁“挑战关卡”。




◀合理运用招式、地形并辅以行云流水般的操作才能顺利过关。

邂逅通信要素

通过3DS的通信功能，可以与其他玩家交换专门的邂逅通信挑战关卡。与前面的普通挑战关卡不同，本模式下玩家将操纵街机版的乔·武藏展开挑战，而且没有血槽的设定，受伤一次就宣告GAME OVER，难度可想而知。



▶难以遇到邂逅通信时也可以消耗3DS的游戏币购入挑战地图。



▶本作的忍术在下屏显示，利用触控进行切换后按L键就能施放。

游戏关卡抢先公开！

Stage1 胧之里

序盘的作战是在1256年，胧之里受到了ZEED的袭击。武藏次郎需要在被烧毁的胧之里与敌人忍者军团展开厮杀。





◀雪山上散发出异样的光芒，武藏遂策马疾驰而去。



▶在山巅与本关的BOSS——雪女展开激战。

Stage2 ZEED之城

被卷入大爆炸中后，武藏次郎穿越到了2056年并被莎拉·克里格所率领的特殊部队救起。在直升机上醒来的武藏不明就里，与特殊部队展开了战斗，随后直升机坠毁到ZEED之城。



▶『金刚落』是快速旋转并下落，给敌人造成伤害的招式。





◀第2关的BOSS是一个会分裂的机器人。

Stage3 输送列车MG97

武藏在大楼爆炸前及时跃下，掉落到了第三关的场景——一辆满载着生化实验体的列车上。列车中的各种恐怖生物纷纷暴走，而ZEED的首领——暗影大师也出现在了武藏的面前。



▶在飞驰的列车上拒敌，这是许多动作游戏都有的经典桥段。



◀容器中的生化实验体挡在了武藏的面前。



▶BOSS会使用尖利的冰锥和飞弹，非常难缠。

3D短波

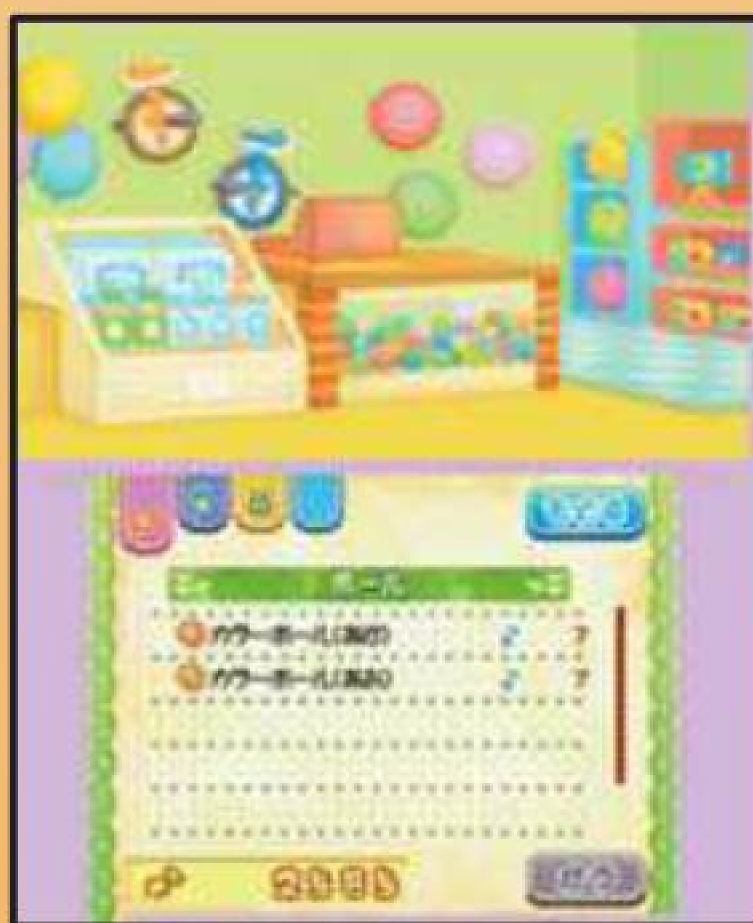
在3DS上被茶犬治愈吧！



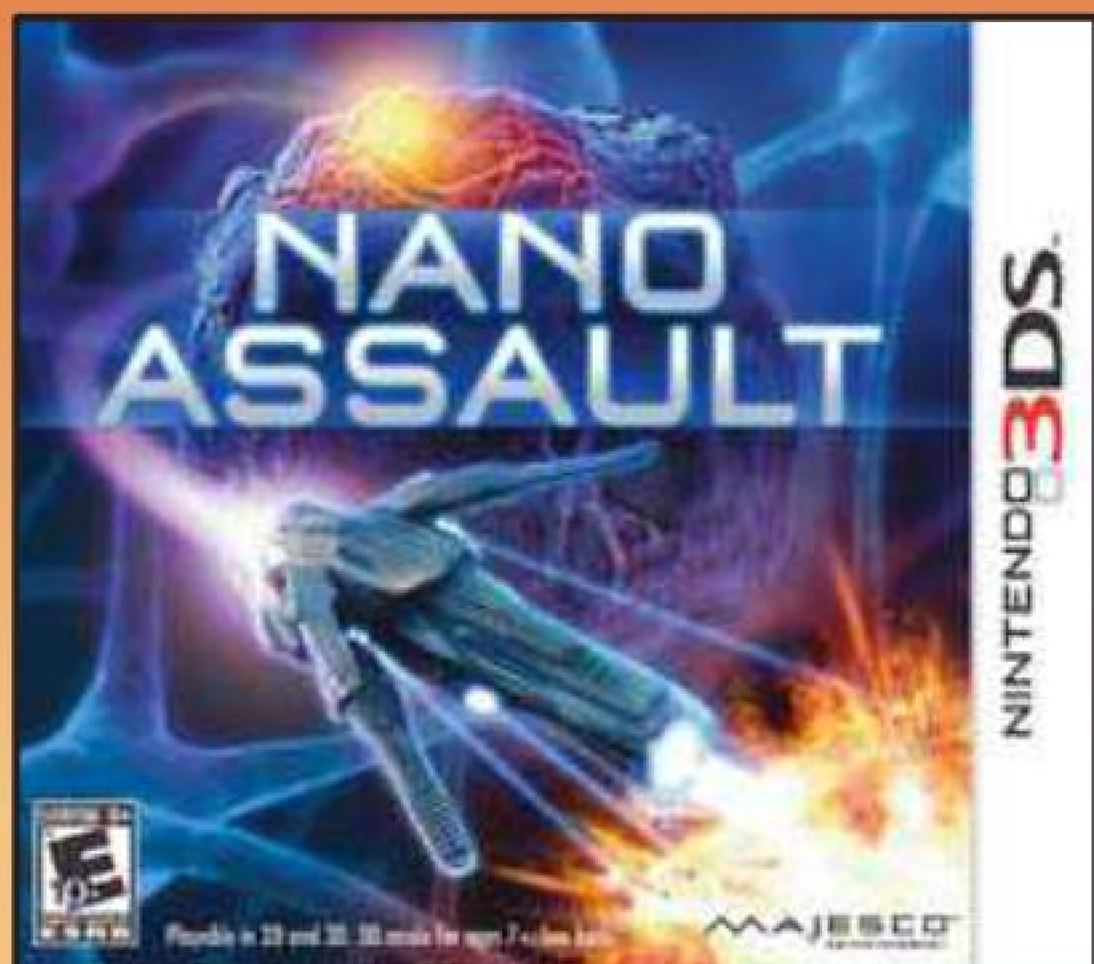
3DS **总爱茶犬**
お茶犬といつもなかよし
◆日本Columbia◆ETC◆预定2011年12月1日◆日版

以茶犬为题材的治愈系游戏即将登陆3DS，游戏中玩家可以和喜欢的茶犬一起生活，通过各种交流活动加深彼此的感情。和茶犬的交流主要分为室内和室外两个部分，在室内部分则和一般的宠物照料类型游戏一样，玩家需要时不时摸摸它、喂它东西吃、帮它洗澡，并且还能和茶犬玩迷你游戏，如用3DS的陀螺仪功能进行的独轮车和用触摸屏进行的抛接球游戏等。室外部分则有着各种户外活动，其中寻宝需要使用陀螺仪引导茶犬到达宝物所在的位置，当茶犬找到宝物后，就能获得道具作为奖励了。另外游戏中的茶犬还有着各种愿望，如能帮助它们实现的话，愿望就会成为彼此的“快乐回忆”被记录下来，当快乐达到一定程度时，茶犬和玩家之间也会变得亲密无间了。（文：鸟冬）


▲和茶犬一起快乐游戏吧。


▲商店里可以购买到茶犬的饰品。

纳米级的激烈空战！



3DS **纳米突击**
Nano Assault
◆Majesco◆STG◆预定2011年11月15日◆美版

《纳米突击》与2005年在NDS平台发售的《纳米漂移》一脉相承，但世界观有所不同。在本作中，玩家需要控制微小的纳米飞船在人体内部展开战斗，目的是找到、分析并破坏病毒，以阻止其蔓延和扩散。本作并非简单的横向或纵向射击类，三十余个关卡的视角非常丰富，既有能向360°全方位移动的场景，也有类似《星际火狐》玩法的关卡。游戏中有经验值的设定，随着玩家不断地摧毁病毒、累积经验，一些高级的强力武器才会逐一解锁，而功能多样的副武器需要在BOSS战后才能得到。玩家可以让飞船自我克隆，以此来确保战斗的顺利进行，而游戏的难度也会根据玩家的表现自动调整，非常贴心。本作包含任务模式、BOSS RUSH模式等，玩家还可以在“名声大厅”中把自己的成绩与网上的同伴们分享。（文：苍穹）


▲游戏的画面效果可圈可点。


▲大魄力的BOSS登场，一场恶战即将展开！

文 白菜 美编 咕噜





本辑“前线”为大家带来了SE力作《默示之王》的进一步情报。主人公所在的卡辽波鲁特城镇作为冒险的据点，将为勇者们提供各式各样的帮助。另外冒险中还有特殊的敌人出现，要如何才能跟它们交战呢?

默示之王		
ロード オブ アポカリプス		
Square Enix	A・RPG	预定2011年12月17日
日版	1～4人	5980日元
对应周边未定		PSP/PSV

相关报道 Vol.167 P97

主人公的据点城镇

主人公冒险的据点 卡辽波鲁特

沿海的闲静城镇

主人公苏醒时，失去了所有的记忆与力量。为了取回这两样东西，开始追寻未知的力量“核石”。而小镇卡辽波鲁特就成为了主人公冒险的据点。在这个城镇里，住着各种各样的人，他们将为主人公的冒险提供必不可少的帮助。

▲萌郁的大自然与辽阔的海洋环绕着的卡辽波鲁特小镇。城镇中有提供讨伐魔物委托的公会存在。



▲城镇中聚集着以讨伐魔物为生计的“屠杀者”佣兵，充满了活气。主人公也成为了他们之中的一员。



◀给出冒险的建议，又或是担任动作要素的解说，卡辽波鲁特的住民们从多方面支援着主人公。

冒险的引路人？贝特尔



贝特尔是住在卡辽波鲁特的神秘生物，有着独特的语气，稍稍有些奇怪，拥有许多主人公不知道的丰富知识，在游戏开始时充当帮助角色，能从它那里得知许多情报。另外，贝特尔虽然分有蓝色皮肤和红色皮肤两种，但似乎蓝色的贝特尔只有1只。

虽然有些奇怪但不令人反感？



城镇中的设施



卡辽波鲁特小镇中除了接任务的“公会”以外，还有可以购买道具的“炼金商店”和“道具商店”等设施，都是可以自由利用的。除此以外，还有一些设施，需要主人公作为屠杀者的实力被承认之后才能够利用。

活用各种设施吧



神秘的设施？



公会





玩家接受任务的设施。通过完成任务可以提升“公会等级”，然后接受更高难度的任务。

炼金商店





合成加工在任务中搜集到的素材，生产道具的设施，这里可以合成道具商店所买不到的道具。

道具商店





不消耗素材，只用钱就能在这里买到道具，虽然价格比炼金商店要高一些，但素材不足的情况下，就要利用这个设施了。

驱散混沌的力量

在任务中，有些地图上会出现被称为“冥界之门”的建筑，这是通向BOSS“守护尊者”所在区域的道路。为了进入冥界之门，需要用L键一直锁定住门，驱散缠绕在门上的混沌。另外还有被称为“暗黑凭依”的特殊魔物，也需要用同样的方法先驱散混沌，才能与其作战。



这就是冥界之门

发现冥界之门后，按住L键驱散混沌，当计量槽满后，就能与门的另一边的守护尊者战斗。



开放冥界之门后就会进入战斗！

击倒巨大的魔物！

▲守护尊者是主人公冒险的最终目标，也是必须击倒的最大障碍，用尽所有的力量将其歼灭吧！

TIME TRAVELERS®
タイムトラベラーズ

文 胧月 美编 澄香

2031年4月28日 面临毁灭的东京

由经手过《428》的知名制作人石井次郎领衔制作的文字冒险新作《时间旅人》，在经过一段时间的沉寂后又有新消息放出。原先只公布了3DS版的本作宣布跨平台计划，这样PSP玩家和未来的PSV玩家都有缘接触本作。游戏采用全程语音，且这次又新公布了5名主要角色。前往未来的2031年的时间旅人们，将会编织出怎样的故事？下面就来看看已公布情报，一览本作的冰山一角。



时间旅人		
タイムトラベラーズ		
Level-5	AVG	预定2012年内
日版	1人	售价未定
对应周边未定		

3DS/PSV/PSP



洞悉未来的少女 新道美琴



本作是Level-5打造的第一款科幻风格悬疑冒险游戏，之前公布的角色只有作为“时间旅人”的新道美琴和神秘的恐怖分子“骷髅”。新道美琴是第一主人公，图中我们可以看到她站在高高的钟楼上俯视荒凉的街道，究竟街道上出现了什么呢……

跨越时空的人们









关键词1 失落之洞



18年前突然降临东京的奇异现象，没人知道这是自然景象、事故抑或是恐怖袭击。其发生原因尚不明确，且空洞出现之时，东京地面就发生大爆炸，市中心被破坏殆尽，伴随着大量的人员伤亡。

关键词2 宇宙电梯

失落之洞出现后，东京虽然遭受了巨大打击，但短时间内还是迅速复兴。该复兴要归功于某个巨大的发电设施，这就是高耸入云的“宇宙电梯”。宇宙电梯解决了各种能源问题，使得东京的都市规模进一步扩大。



关键词3 涩谷2031

在宇宙电梯的能源供给下，涩谷恢复成霓虹和全息影像妆点而成的繁华街。然而一起大巴劫持事件正悄然上演，这也成为东京再次面临毁灭危机的导火索。

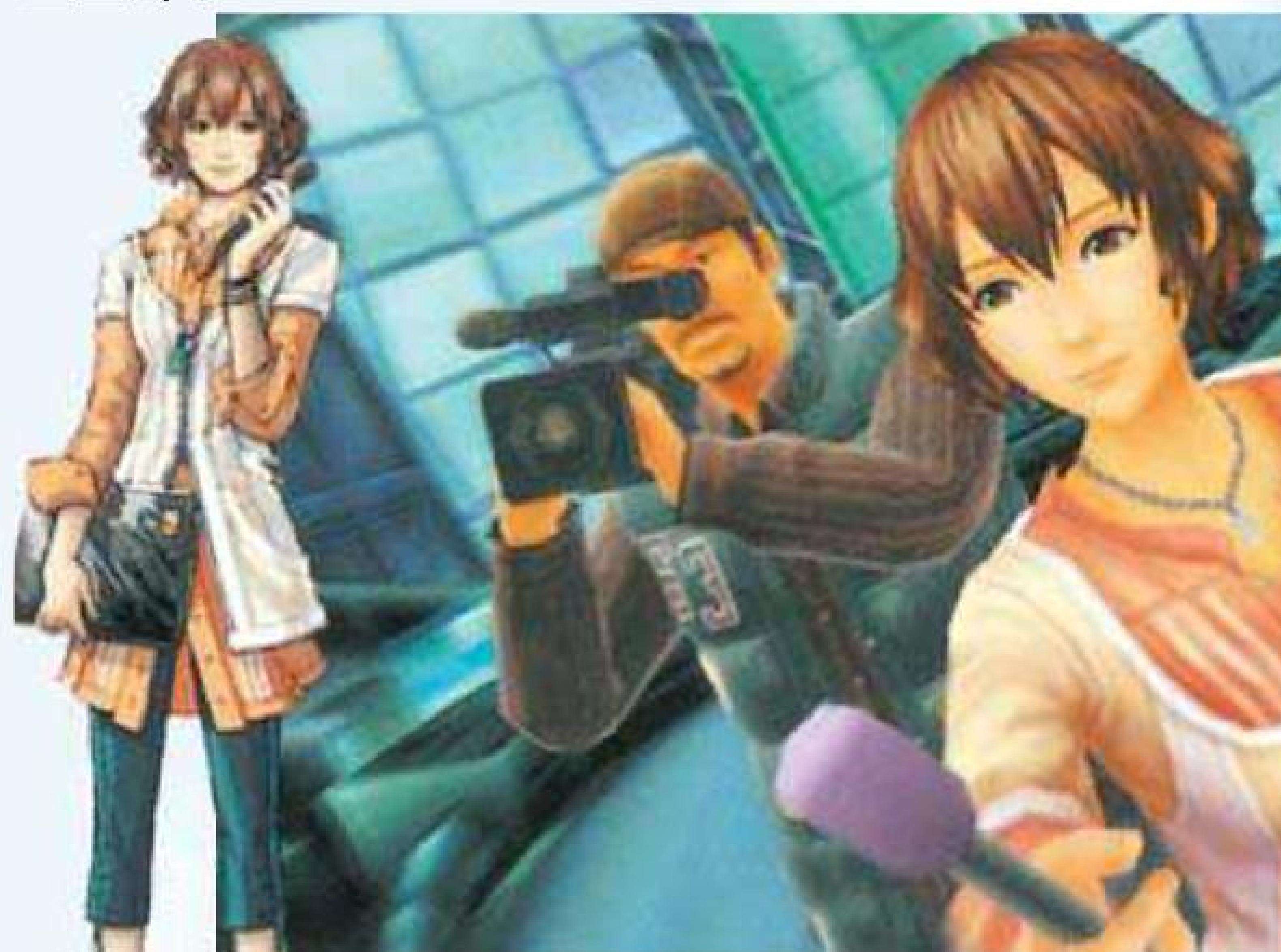


拉开故事的帷幕

为了拯救东京挺身而出

这次一举有5名新角色公布，彼此的关系尚不明确。他们原本只是各行各业的普通人，但在新道美琴出现后就被赋予了新的使命。略懂英语和日语的玩家应该知道标题中的“时间旅人”是复数名词，即是说除了新道美琴以外还有其他角色也跨越了时空，会不会就是5人的其中之一乃至全部？





叛逆的偶像级女主播
伏见雏

电视台播报部的社员，是高人气综艺节目的主持人，然而她对此并不满意，一直憧憬成为新闻节目的女主播。为了抢到独家新闻，她开始追踪被称作“骷髅怪人”的恐怖分子。





酷酷的科学眼镜男
深濑有理

绿丘高中的三年级学生，与新道美琴是青梅竹马，两人同为学校中科学部的成员。外表虽然文弱了一点，但其实他不仅学习优秀，更擅长运动，惟一的缺点是不太爱说话，感情也从不溢于言表。即使是在亲密无间的科学部内部，也整天面瘫着，因此被美琴戏称为“铁假面”。由于过去的某个事件，背负着不为人知的沉重十字架。

的5名男女

神谷壮马

妻子被绑架的不死刑警






警视厅刑事部搜查一课的紧急出勤班刑警，解决了多起刑事事件，备受高层的信赖。然而他的妻子却被恐怖分子绑架，对方要挟神谷对东京展开无差别爆破袭击。妻子和多数市民的性命，是摆在他面前的两难抉择。






新道究悟

天才科学家兼诈骗师

曾经的天才科学家，现在却以“开发时光机”为名诈骗钱财。他把骗到的钱财投放在自己的所谓“新道最新量子力学研究所”上，据说是在进行某项实验。值得注意的是他的姓氏，难道与美琴有着血缘关系吗?

怨恨

无业而自称英雄的宅男






喜欢Cosplay成特摄英雄的形象，进行类似民间自警团的活动。现实中的他是个名叫“犬山翔”的30岁无业男子，从高中开始就有着长期家里蹲的经历。进入大学后中途退学，一直没有工作。自从被恨铁不成钢的父亲切断经济来源，交往了5年的女友也离他而去。

文 苍穹 美编 咕噜



作为PSV首发游戏之一的本作正式名称确定为《真·三国无双NEXT》，倒是与3DS上公布的《VS》相映成趣，本次"前线"就一起来看看游戏模式方面的情报。



真·三国无双 NEXT		
真·三国无双 NEXT		
Koei Tecmo Games	ACT	预定2011年12月17日
日版	1～4人	6090日元
对应周边未定		

PSV

相关报道 Vol.161 P98

登场人数达65人！

本作采用的是《356》的角色造型，前不久发售的《356M》中登场的3位新角色也一并收录，令总出场人数达到了系列最高的65人。

一心复仇的女军师 王异

▲王异的亲人被西凉军阀所杀，她的武器是"笔架叉"。

享乐的天才 郭嘉

▲喜好美酒与佳人的男子，其武器是"打球棍"。

拥有钢铁意志的猛将 庞德

◀庞德的武艺高强，武器"狼牙棒"正能够展现他的刚猛。

演义模式

演义模式就是系列玩家所熟悉的“无双演武”，玩家要经历一个个历史剧本，亲身感受三国时代的经典战役。本模式支持联机协作。



▲剧本的主线会遵照《三国演义》，但也少不了原创的内容。

争霸模式

利用无线通信，与其他玩家在中华大地上展开争斗的模式。包含武将卡、武器、道具等丰富的收集要素。当然，不联机也可以单人进行游戏。





▲地图上会直观地显示每位玩家的情况。

游戏模式

此模式下包含许多迷你小游戏，比如乘马疾驰的“速驱”，以及能拍下照片的“无双抓拍”等等。这一模式会活用到PSV的摄像头、陀螺仪等多种机能。



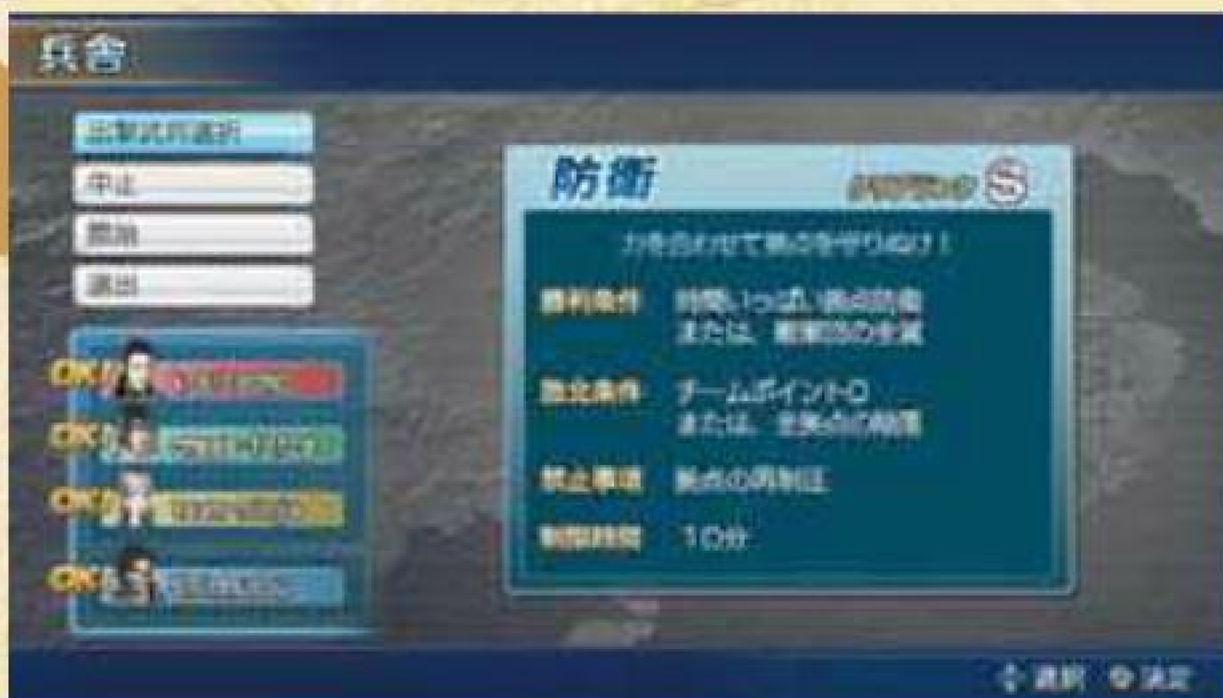
▲向左右倾斜PSV的机身，以此来操控马匹、越过障碍物。



▲在被无双技击飞的杂兵面前，摆出各种POSE并拍照吧！

共斗模式

多人游戏的专用舞台，允许最多4位玩家协力进行游戏，能够获得稀有武器或道具。



◀除了胜败条件和时间限制外，关卡还会有特殊的禁止事项。

与PSV同步发售 奏响掌机梦幻之战

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

文 酷洛洛 美编 咕噜

终极漫画英雄对卡普空3

ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

Capcom	FTG	预定2011年12月17日
日版	1～2人	4800日元
无对应周边		

PSV

本作概要

本作是2月在家用机平台发售的《终极漫画英雄对卡普空3》的加强版，加入新角色的同时，对游戏的平衡性作出调整。另外因应玩家的要求，提供观看其他玩家联机对战的观战系统。

原本只预定在PS3和X360两家用机平台上推出的《终极漫画英雄对卡普空3》，现在将PSV发售同步推出PSV版，以不亚于家用机的高画质，向掌机玩家呈现次时代的3V3梦幻对决。

在新硬件PSV上展开充满迫力的战斗


PSV 版


PSV 版

▲游戏画质好不逊色两个家用机版本，加入观战模式后玩家可以更轻松地观看实时对战。

掌机上从未有过如此爽快的组队格斗


PSV 版

▲在PSV版中玩家可以轻松地进行通信对战，此外PSV版还将支持触摸背板，究竟会出现怎样的有趣玩法呢？



▶除家用机版原有的模式外，PSV版还将加入各种有趣的新模式，详情不要错过我们的续报哦。



究极之战将在PSV上展开

既存角色新技能部分公开

为相应玩家的需要需求，游戏对整体平衡性作出了调整，这里先公开部分角色的新增技能。



波动觉醒

一段时间内提高机动力的“波动觉醒状态”的超级必杀技。觉醒状态下其它必杀会发生进化。



▶觉醒状态下，发出的真空波动拳会在版边缘反射。



超必杀技进化

◀真空龙卷旋风脚变得更加华丽。



耀光射线

其新技是从太阳眼镜射出强力的镭射。



暗器炮

投掷暗器的必杀技“暗器炮”，在本作中会向对手投掷出新的“暗器”——艾鲁。

金刚狼 机关枪十字爪



不断连按攻击键，金刚狼就会用他的利爪如机关枪般向前方抓击。还可以配合连段使用。

万磁王 吸引力



操纵磁力的万磁王的新技能“吸引力”，可以借助磁力将敌人吸引到自己身边。此外万磁王加入将敌人推开的“排斥力”和将敌人从空中拉下的“地心引力”，根据战况配合使用吧。



绿巨人 神奇之拳

全力向对方使出拳击，判定大且爽快十足的攻击。蓄力还可以对攻击进一步强化。十分符合绿巨人形象的新招。

新角色画面公开

漫画英雄阵型

拳霸

在传说都市昆仑学习10年拳法的昆仑最强战士，在打倒不死神龙Shao-Lao后获得名为“铁拳力量（Iron Fist）”的神秘力量。是同样作为格斗系英雄“卢克·凯奇（Luke Cage）”的好友，在伦敦共同经营企业。







▲▶攻击方式以打击系为主，拥有可以释放斗气的必杀技。

新星

从奄奄一息的宇宙人Dey手上获得宇宙战士“新星”的力量，从而开始保护宇宙和平的超级英雄。新星不止逗留在地球战场上，还经常出现在宇宙空间，偶尔会前往宇宙尽头的行星，击退宇宙级别的威胁。







◀▲国内认识这位星群警察的人可能不多，但他在美国可是大有名气哦。

这次我们会公布12名新增角色中的四位角色，分别是来自漫画英雄阵型的拳霸和新星、以及来自Capcom阵型的维吉尔和成步堂龙一，同时开公布了这几名角色的战斗画面。

Capcom阵型

维吉尔



传说中的恶魔斯帕达的两名孪生兄弟、但丁的哥哥。自幼因无法保护母亲而咀咒自己的无力，其后却养成只相信力量的性格。与但丁相反选择作为恶魔的生存之路，有着击倒任何人的强大力量，使用佩戴斯帕达的遗物——阎魔刀。





▲▶判定范围极广的剑阵攻击是维吉尔的最大利器。

成步堂龙一



成步堂法律事务所的刑事案件专门律师。审判过程中无论遇到何种困难的案件判决，都能在压倒性不利的情况下表演戏剧性的翻身逆转。





▲各种庭上发言是成步堂龙一的攻击方式，例如画面上的“我反对！（异议あり）”，此外还有扔证据、叫真宵出来帮忙等等。



被重新谱写的 Fate EXTRA CCC

时隔前作《Fate/新章》一年多以后，《Fate》所延展出来的新篇章再次出现在我们面前。本作的背景设定没有变化，基调看起来也与前作基本一致，但是“被重新谱写”这个说法却非常耐人寻味。竟然有人改变了圣杯战争的进程？新增的神秘人物也非常令人在意。一起来关注这款预计明年春天发售的作品吧。

文 白菜　美编 Juxi

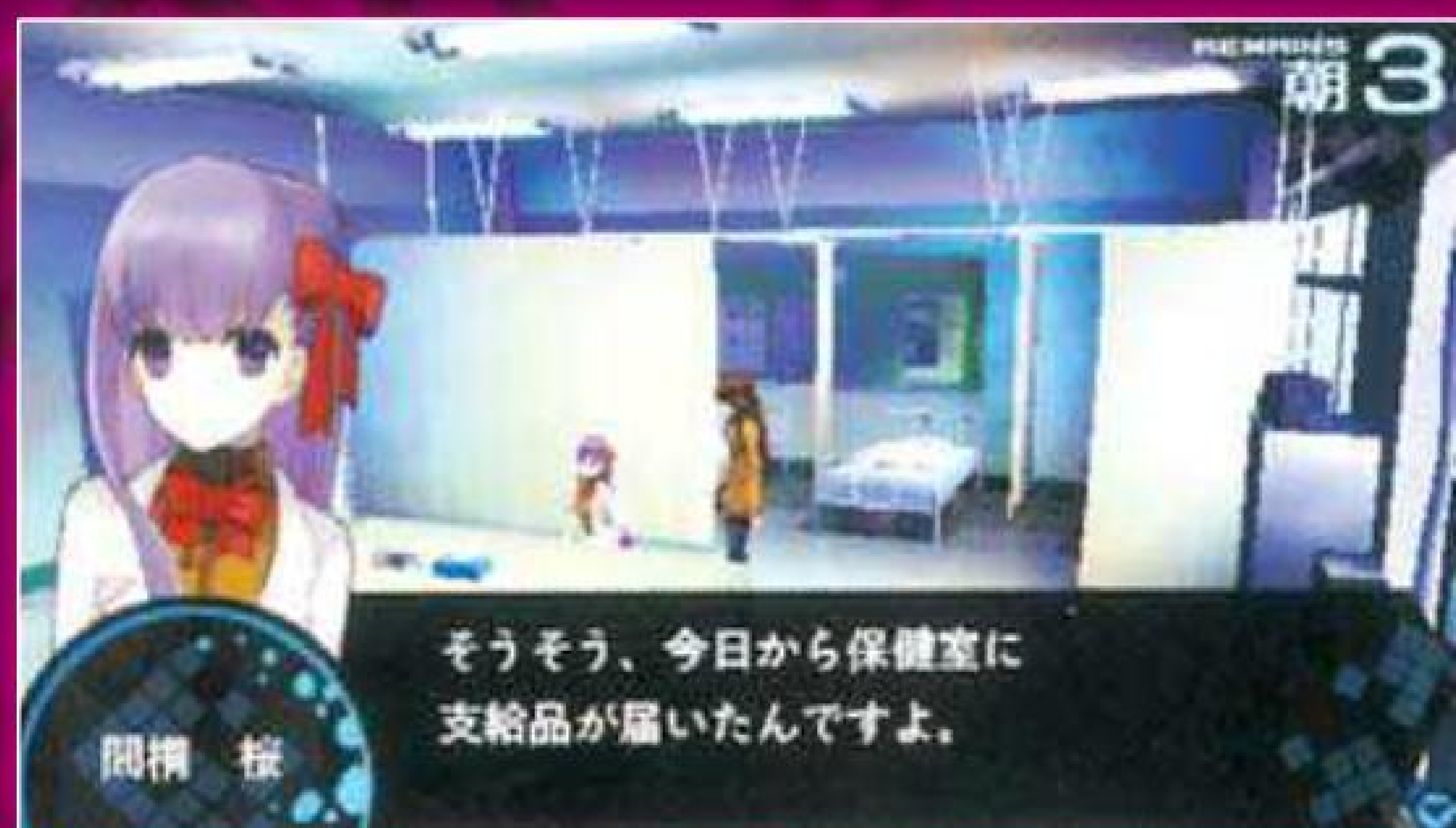
本作是与前作《Fate/新章》舞台完全相同的RPG新作。详细的情报还不明显，但主题已经确定为变异世界发生的“被重新谱写的圣杯战争”以及“性感妖艳的故事”。在电脑世界展开的全新圣杯战争，又会有怎样的去向呢？

Fate/新章 CCC

フェイト/エクストラ CCC

MMV/Type-Moon	RPG	预定2012年春
日版	1人	6279日元
对应周边未定		

PSP





▲►冒险的舞台是由灵子电脑构筑出的电脑世界！基本设定上与前作没有什么不同，但故事却会向意料不到的方向发展。

创造这个世界的人究竟是谁？



▲似乎要被黑夜吞噬，不可思议的街道林立，在那里有着危险的陷阱与强敌！

思念能够改变迷宫形态的世界



►似乎有着生命气息的门扉阻挡着主人公前进！

关键词

《Fate》

2004年，PC平台推出了大受欢迎的AVG《Fate/stay night》。在那之后，相关动画与剧场版等衍生周边也都获得了好评。

从者（Servant）

听命于被称为御主（Master）的魔术师进行战斗，都是来自古今东西的英灵。

圣杯战争

围绕着能够实现持有者愿望的“圣杯”，而展开的杀戮争夺战。

圣杯战争，即将开幕！



▲剑士阶职的英灵Saber有着自由奔放且唯我独尊的性格，但同时也有女性娇羞的一面。



▲作为玩家分身的主人公角色可以选择男性或女性。根据性别不同，对话也会发生微妙的区别。

Saber
剑士

声：丹下樱

身着嫁衣的最强从者

身为魔术师的主人公可以选择的从者之一。在从者中被称为最强阶职，攻守平衡且优秀。在本作中身着束缚风格的婚纱，理由似乎与故事有着关联。

在迷宫内遇见的奇异少女

新角色

Unknown
神秘少女

声：？？？

主人公在斗技场（进行圣杯战争的迷宫）遇到的哥斯罗莉风格服饰的少女。从在斗技场相遇以及出场的举止来推断，大概是与主人公一方敌对的从者。与她之间会因为圣杯争夺而发生争斗吗？

一触即发！究竟是敌是友？



▲单手提起凶恶的长枪，悠然微笑的神秘少女。其实力尚且不明，但绝对不容轻视。



新角色

Unknown
神秘少女

声：？？？

掌握故事关键之人

与被重新谱写的电脑世界之谜紧密关联，身裹黑衣的神秘少女。与前作登场的间桐樱相貌非常相似，但关系不明。本作的故事将以她为中心进行展开。



▲出现在樱的面前，提出邪恶邀请的神秘少女。似乎就是这个事件扰乱了“圣杯战争”的历史，让其变质？

《Fate/新章 CCC》特别赠言

角色原案

武内崇

“本作也依旧由我负责从者的设计原案，负责人设的Wadaaruko小姐为角色注入了几倍于前作的魅力，请大家期待这场华丽而甘甜温湿的圣杯战争再演吧。”

主线剧本

奈须茸

“《CCC》是《Fate/新章》的续篇，同时也是将剧情走向180段转变的故事，主题是‘少女的爱憎’，以及‘性感’，这是寂寞难耐的情爱之诗，以残破不堪的圣杯战争为舞台，讲述另一段‘新章’的故事。”

限定版

完全数量限定生产！

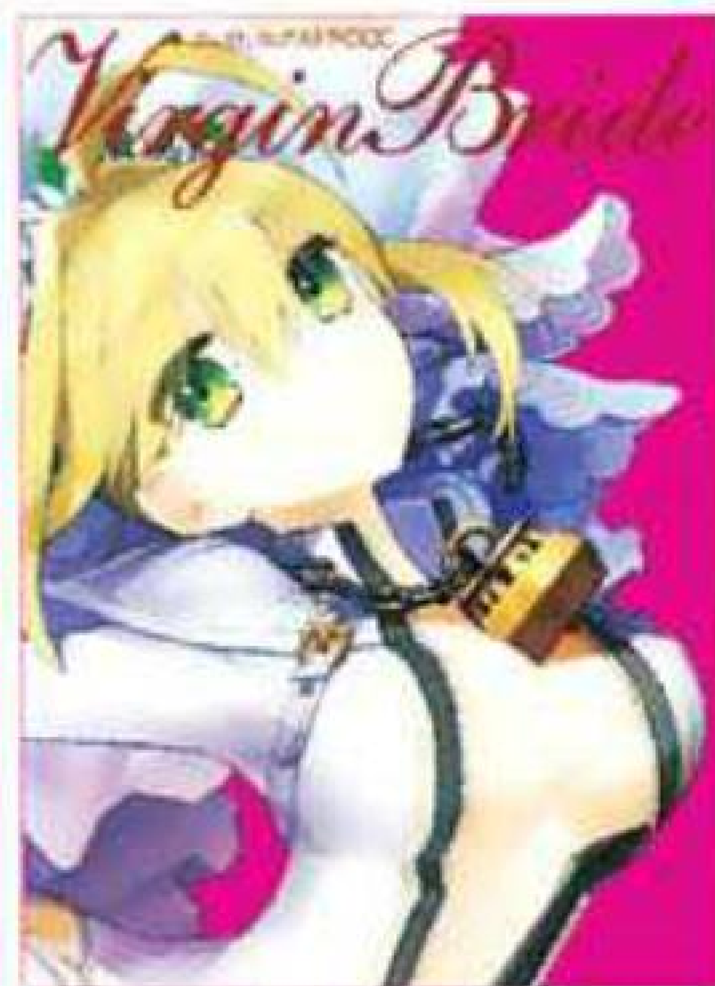
《Fate/新章 CCC》**Type-Moon 纯洁之白套装**

- ●武内崇绘制封面的豪华特制BOX
- ●新娘Saber可动手办figma
- ●收录本作所有插画的画册
- ●收录了丹下樱（Saber声优）限定角色曲的CD

大量豪华特典道具！

附带原创手办与音乐CD的豪华数量限定版将会发售。另外，抢先购入特典是描绘了Saber妄想中新娘生活的婚礼风格小册子！

抢先购入特典



《Fate/新章 CCC》
纯洁新娘

文 白菜　美编 咕噜



街头霸王对铁拳		
ストリートファイター × 铁拳		
Capcom	FTG	发售日未定
日版	人数未定	售价未定
对应周边未定		
相关报道 Vol.165 P68/Vol.168 P71		

PSV

随着登场人数公布得越来越多，本作的剧情也开始逐渐明朗化。PS3版与X360版的发售日已经预定为2012年3月8日，相信PSV版不会让大家等得太久。在最新的官方预告PV中，还有凌晓雨、扎菲娜和阿丽莎的剪影登场，难道她们也会成为可选用角色？这个游戏到底准备加入多少人？

“潘多拉盒子”的力量究竟是?

本作的游戏剧情起始于坠落于南极的陨石。在陨石碎片中藏有一个箱型物体，其名为“潘多拉”。通过超越人类理解范围的潘多拉的力量，战士们能够获得飞跃般的强大力量。

新系统 潘多拉

当体力在25%以下时输入↓↓中拳+中脚（MP+MK），就能发动潘多拉。发动潘多拉的角色体力将会降为0，而搭档则会吸收他的力量。此刻画面下方表示的特殊槽可以无限使用，大幅强化了角色的战斗力。但是，潘多拉状态有着时间限制，如果在限定的时间内没能击倒对手，就会自动战败，发动的时机需要好好斟酌。

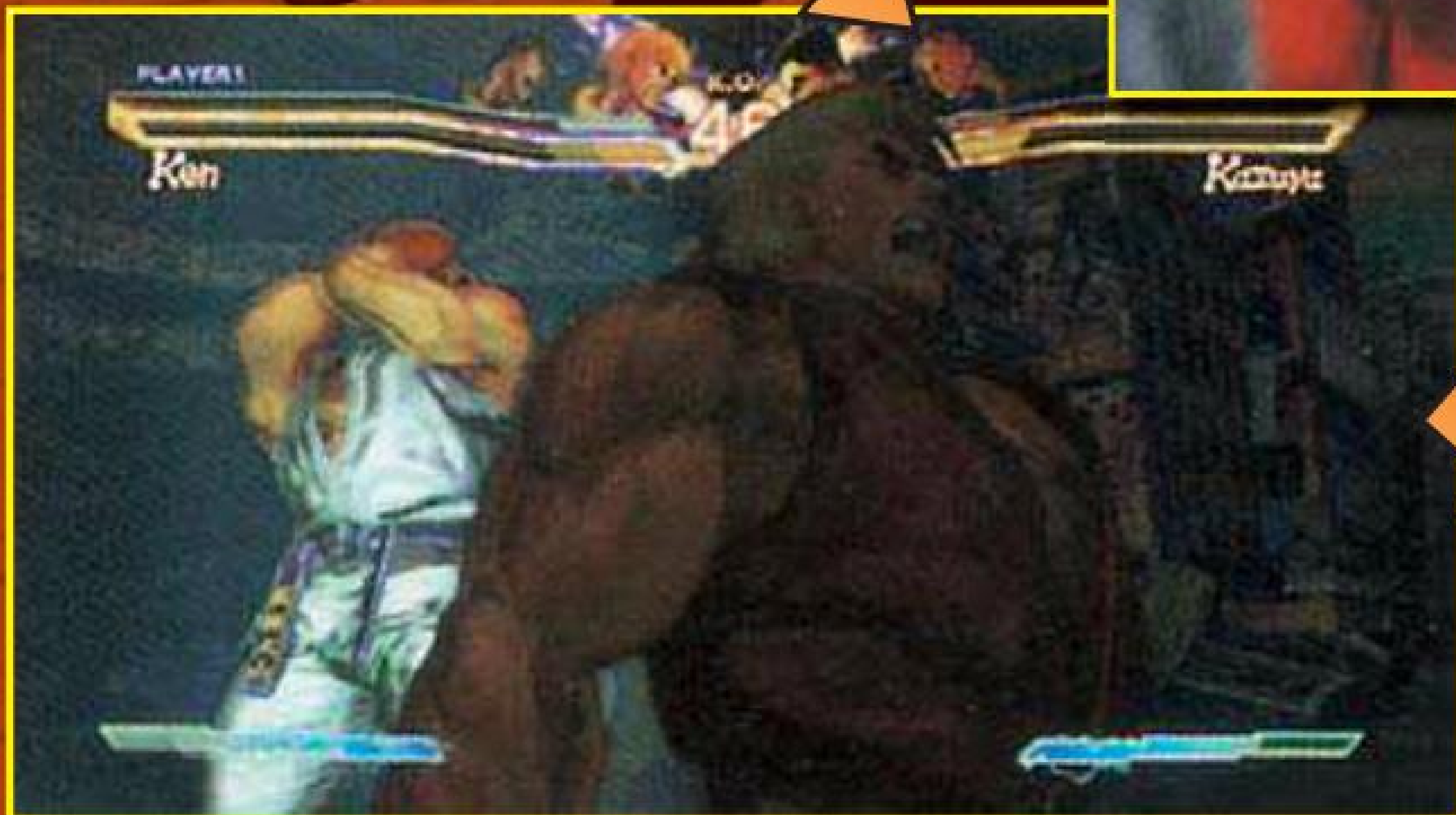
▼肯发动潘多拉！体内瞬间飞出类似纹章一样的东西，然后失去所有的体力。这份力量寄托在搭档身上！





◀平八不会受到外部力量的干涉，进入潘多拉状态前的演出与其余角色不同，会因为愤怒而使身体通红。

▼进入潘多拉状态，隆的身体发生变化！特殊槽此刻没有使用限制，EX技和超级必杀技可以进行连发！



▲在倒下的肯身后，隆摆好战斗架势……



以超级必杀技击倒对手！

新角色 平八等4人初次登场！

这次新公布的4名角色插画上还有进入潘多拉状态的形象。在剧情中，罗伦特与伊吹组合为“战术忍术队”，平八与熊组合为“压倒性的威压感队”。而莉莉和桑吉尔夫的搭档就要等待后续报道了。

优雅白金 莉莉

出自“《铁拳》系列”

世界著名的石油王的独生女。纯粹的大小姐性格，却同时热衷于战斗，只要能抽出时间就会去四处找人挑战。她的搭档会是获得自己认同的那个角色吗？

超级必杀技 终结之枪

◀莉莉的超级必杀技是连续攻击后将对手踢至空中，然后发力踩踏的招式。花瓣飘散的演出也是一大看点。

混乱战斗 新系统





▲与朋友组队进行战斗！自己操作角色和朋友操作角色的记号也可以在画面上显示出来。

格斗游戏的常识完全无用？

这是一个颠覆“1对1”格斗游戏基本常识的新模式。在这个“混乱战斗”模式中，4名玩家各自操作一个角色，进行2对2的组队战。场上随时都有4个角色，一定要注意留心别被偷袭了。享受混乱的战斗吧！



▲以交错乱斗为主题的本作才能实现的4人同时对战！也许还会诞生该模式下才有的战术？与搭档一起修炼，攀上顶峰吧。

不灭的铁拳王
三岛平八



超级必杀技
封杀阵·虎升枪

◀用手肘攻击后，以一记“正空突”将对手打上天际，然后以回转踢结束。这是三岛流空手的大技。

出自“《铁拳》系列”

越老越强壮的铁拳王。性格残忍，但有时候也会露出胡闹的一面。与儿子一八和孙子仁争夺着世界企业“三岛财阀”的首领之座。

目标是究极理想国家
罗伦特

出自“《街头霸王》系列”

超级必杀技
爱国扫除者



▲连续攻击之后高跳至空中。从怀中取出手榴弹，掷向尚在地面躺倒的对手。

曾经是犯罪组织“疯狂齿轮”的干部。精通棍术、炸药和枪械的近身战专家。为了构筑“国民即军人”的理想国家而日夜奔走。

红色重战车
桑吉尔夫

出自“《街头霸王》系列”

超级必杀技
终极原子爆破



▲“《街头霸王》系列”耳熟能详的必杀技。两发德式拱桥摔后，再使出威力极高的螺旋打桩。

拥有“红色台风”异名的摔跤英雄。爱国心很强，为了展示祖国俄罗斯的强大而战斗。千锤百炼的肉体中散发出的力量，只能以强烈一词形容。

训练等待功能装载！

为了回应FANS“希望在练习模式下也能等待对战”的强烈要求，本作加入了可以练习指令操作的“作战会议”模式。可以在线上一边进行练习，一边等待网络挑战者乱入。



▲除了能与远方的朋友一起练习外，也可以协力与CPU战斗。

文 苍穹 美编 Juxi

俺の屍を越えてゆけ

TGS期间，本作的制作人桝田省治表示《俺尸》的续作正在筹划中，并且公开向大众征集剧本的创意。优秀作品的生命力能够得到延续，这对于喜爱《俺尸》的玩家而言无疑是最大的利好消息。

跨过我的尸体

俺の尸を越えてゆけ

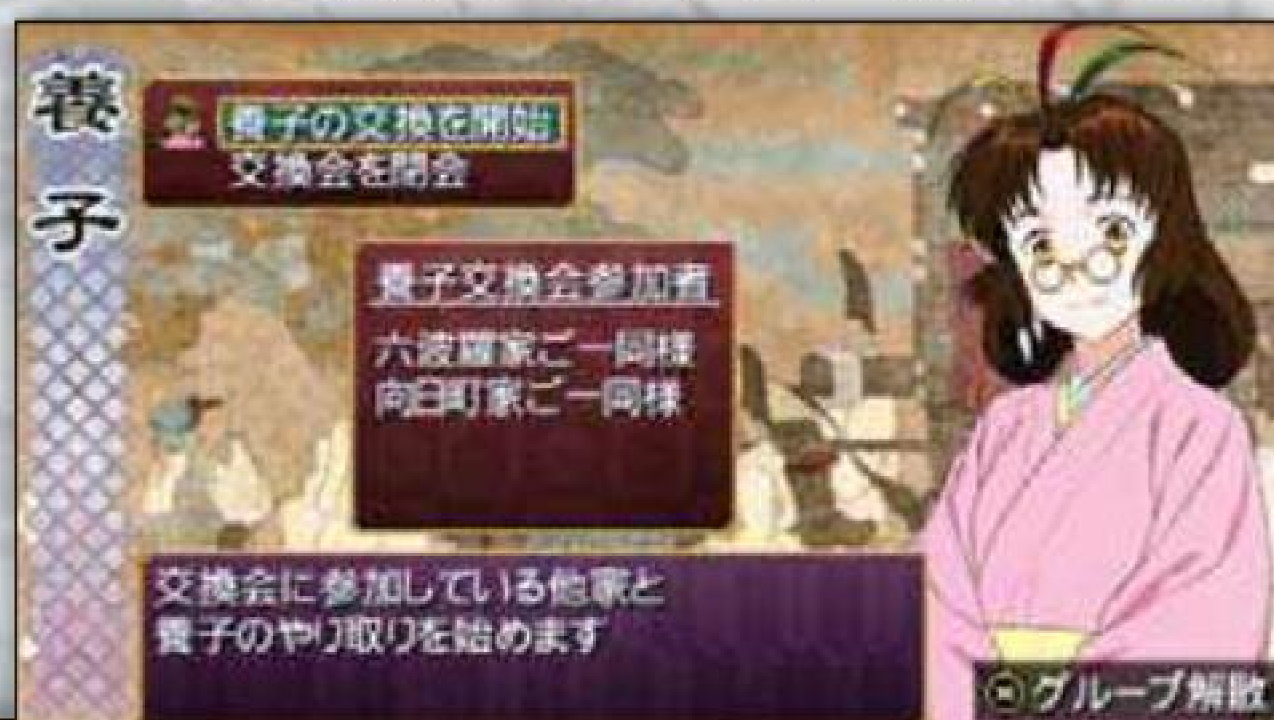
SCEJ	RPG	预定2011年11月10日
日版	1人	4980日元
对应周边未定		

PSP

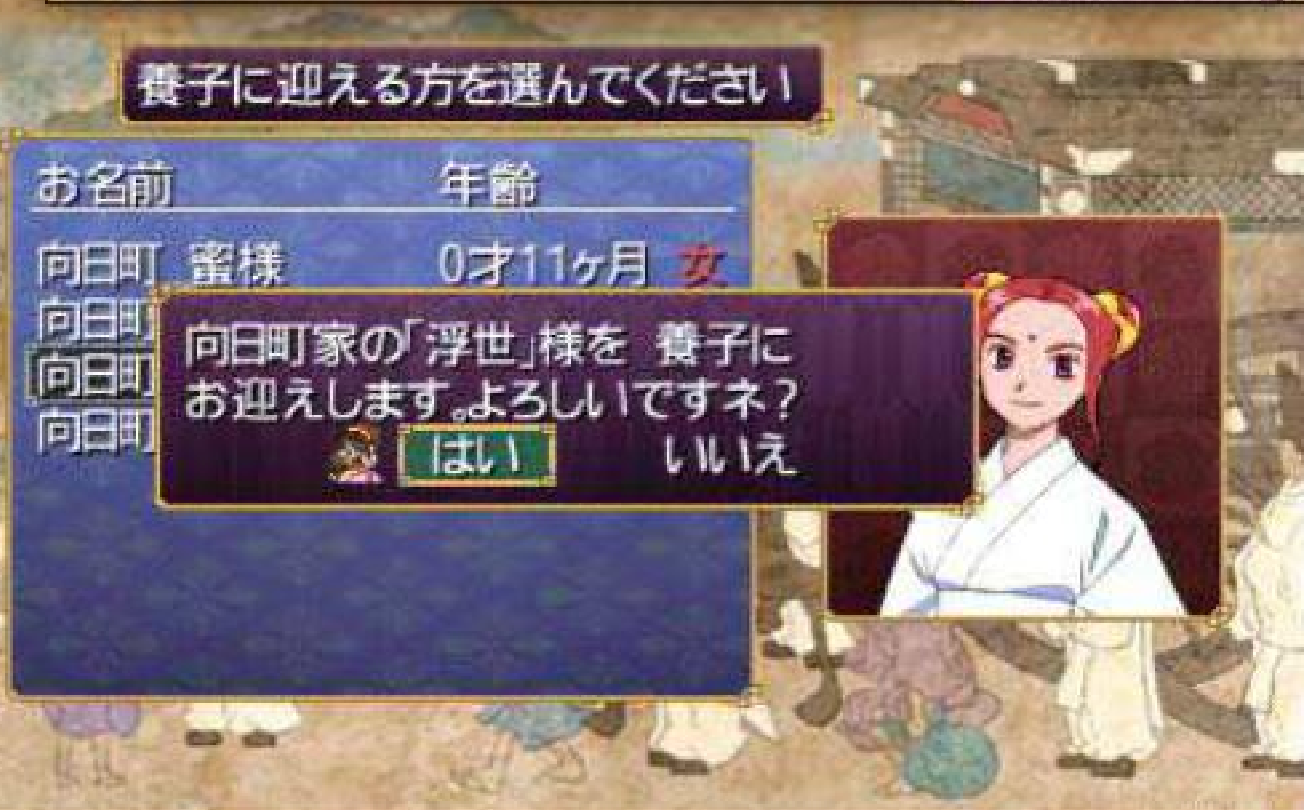
相关报道 Vol.156 P57/Vol.161 P106/Vol.164 P16/Vol.166 P44



作为一款强调“家族”和“血脉”的游戏，玩家可以把族人作为养子送给其他玩家，或是从他人处接受养子，为一族引入新的血液。



▶与其他玩家展开通信即可召开养子交换会。





当族人的能力达到一定数值以上，其死后就会被称为“氏神”并接受祭祀。作为家族的象征，玩家可以通过赠送氏神来开办分社，或是从其他玩家处迎接氏神。此后该氏神就会追加到交神列表。

“养子”和“分社”都是原版游戏就拥有的系统，不过当时是通过两张PS记忆卡来完成交换的，重制版利用PSP的无线通信功能即可完成。但要注意的是养子和分社都是不可逆的，玩家务必要慎重考虑。

结魂

“结魂”是PSP版新引入的系统，游戏剧情中主角一族因为受到“绝种的诅咒”而无法通过交神以外的方式留下子嗣，但在重制版中，允许族人与其他玩家进行“结魂”，以此来留下后代。这是提高家族能力、弥补不足的绝佳方式，而且不需要消耗奉纳点，可以说是非常便利的系统。





▼►加强与其他玩家的交流才能令自己的族人更加强大。

家族系谱

在“年谱”菜单中，玩家可以查看家族的系谱、族人的历史等资料，非常具有代入感。而PSP版为角色们引入了爱称、兴趣、信条等特有项目，这也让人物更具特性。



◄通关前回顾自己的家族系谱，绝对令人感慨万千。

里京都模式

PSP的重制版在正篇游戏通关后，还追加了全新的“里京都”模式。这是一个完全颠倒的世界，此模式下的敌人更加强力，还会有强大的隐藏BOSS等待着玩家。



►里京都模式下，迷宫的名字全是反过来的。

▼8个狂热红火，这对于刷稀有道具是再好不过了。



▲►氏神能够给族人提供优秀的基因。



◄隐藏在迷宫深处的BOSS是……

收集更为细致的游戏信息

新作评盘

新要素满载的进化之作！



NDS 海贼王 巨人之战2 新世界

ワンピ–ス ギガントバトル！2 新世界

◆NBGI◆ACT◆预定2011年11月17日◆日版

即将在下个月发售的本作又公布了新情报，下面就一起来看看吧！

新角色参战

游戏已经确定增加的三名可操作角色为德雷克海贼团团长德雷克（ドレ–ク）、基德海贼团团长基德（キッド）以及心脏海贼团团长罗（ロ–），另外还有4名辅助角色，分别是广播海贼团团长阿普（アプ–）、霍金斯海贼团船长霍金斯（ホ–キンス）、心脏海贼团团员贝波（ベポ）、火焰坦克海贼团船长卡彭（カポネ）。他们都是超新星十一人里的成员，也是路飞一行人将会遭遇的新对手。游戏中将有多达100名角色登场，相信今后还会有更多意想不到的角色公布。



▲新世界里遭遇的敌人也都是顶尖级选手。



▲希望风格的表现方式能和原作有较高的契合度。

新系统——角色风格系统

《海贼王》里登场的每个角色都独具个性，在本作的战斗中将会把那些拥有“超人系”、“自然系”等恶魔果实能力的角色风格表现出来，不过具体的表现方式官方还没有详细的消息。



▲小岛的制霸情况一目了然。



▲面对BOSS战前先好好准备一番吧。



▲利用无线通信和全国的玩家一起战斗。

主要模式——新世界制霸模式

既然游戏以动画的“新世界篇”为蓝本，自然要在新世界里闯荡一番。游戏将以3D地图再现各个小岛的全貌，玩家的目的是打倒岛上的BOSS、将整个世界囊括在自己手中。占领了小岛之后还可以通过花费金钱对其进行扩建，开拓小岛可以增加岛民人数从而获得更多的金钱，另外还可以开启隐藏的战斗地点，扩张商店则可以增加新的商品。

丰富的通信机能

游戏可以通过Wi–Fi通信和朋友对战以及参加全国对战，努力让自己的名次上升吧。利用邂逅通信则可以使自己的悬赏金额上升，悬赏金额提升后可以获得金钱或道具作为奖励，有机会就多带着NDS出去邂逅同好吧！

（文：阿鲁）

完整的《纸盒战机》世界向你呈现！



PSP **纸盒战机 加强版**

ダンボール战机 ブースト

◆Level-5◆RPG◆预定2011年11月23日◆日版

由Level-5社长日野晃博亲自操刀，同时担任出品人、开发以及剧本编写的机器人主题RPG《纸盒战机》，无论是游戏、动画乃至模型方面都获得了可喜的成绩，如今本作将于不久后推出加料强化版。《加强版》在原有的内容基础上，加入了众多全新机体机体、武器、排行榜以及BOSS战要素。在游戏中我们可以看见继阿基琉斯、奥丁之后的主人公第三代机体“艾普西隆（Epsilon）”，游戏收录机体部件总数超过3000种，其中还包括全新的武器类型“二刀流”以及“双枪”，当然也少不了它们独有的华丽必杀技。此外本作还加入了更多的同伴角色。而前作的记录亦可以继承到本作中，甚至可以直接跟前作进行对战。（文：酷洛洛）



▲主人公全新后继机“艾普西隆”登场。



▲超级帅气的武器——双刀。



▲从人物剪影可以得知本作加入的新同伴角色，应该都是之前的主要事件角色。

来制作你自己的游戏！



NDS **RPG工具DS+**

RPGツクールDS+

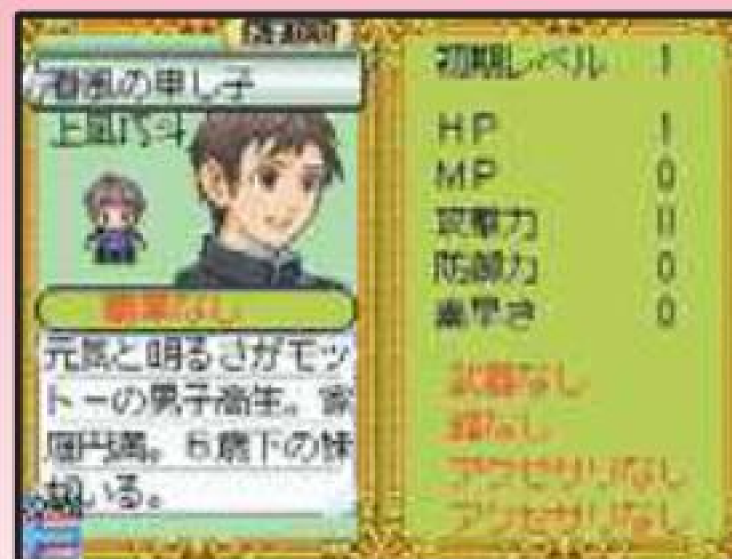
◆EnterBrain◆RPG◆预定2011年12月15日◆日版

让玩家能发挥自己创造性的RPG作成类游戏“《RPG工具》系列”将于PC和NDS两个平台上推出新作。NDS版的本作是2010年发售的《RPG工具DS》的加强版，可保存的游戏数量由两个增加到四个，可供选择的素材也大幅增加。这次的最大特色是拥有现代、战国和科幻3种风格的图像素材，从角色面部到敌方乃至地图，一眼就能看出时代上的区分，玩家还可以利用NDSi的摄像头功能拍下照片，导入游戏中使用。此外，官方还会开放网络下载，提供新的素材。

玩家要像前作一样在草原、大海等背景上布置配件，制作世界地图。地图上的城镇和迷宫可进一步细化，最多可制作出6层迷宫供自己或朋友挑战。除背景外，游戏还允许玩家设计各种基础要素，包括主人公、职业、装备、道具、怪物外形及其出现范围等，主线剧情和事件触发也可自由设定。虽然对于普通RPG爱好者来说，本作玩法略嫌复杂，但也不妨利用它来过一把制作人瘾。（文：胧月）



▲世界地图作成界面，看起来虽复杂，但实际很好上手。



▲设计你的原创主人公资料吧，比如“有个小6岁的妹妹”什么的……



▲三种风格的区别非常明显，共通的脸部其实更接近战国风。

用思念拯救最爱的人！



PSP **思念的碎片 伴于君侧**

想いのかけら —Close to—

◆Cyberfront◆AVG◆预定2011年12月22日◆日版

本作是于2003年在PS2上发售的同名游戏的PSP版移植作。主人公穗村元树遭遇了严重的事故，为了保护恋人柏木游那而受了重伤。在医院醒来的他发现自己的灵体脱离了身躯，没有人看得到他。如果在数日内灵体不能回到身躯，那么自己将彻底死去。灵体回到身躯的条件是“心爱的人为他进行虔诚的祈祷”，然而游那却因为事故的冲击导致丧失了有关元树的所有记忆……

游戏的最大目的是在限定时间内，收集思念的碎片，让游那回忆起元树的存在，但是身为灵体的元树无法直接与她交流。他能办到的只有在他进入游那的房间时，用念力干涉房间内的物件来引起游那的注意。关键的物件将会成为游那记忆复苏的突破口，而随着念力增强，甚至可以直接移动房间内的物件，给予更大的提示。（文：白菜）





▲选中恰当的物件，就能触动游那的记忆。



▲登场人物中也有其他重要角色存在。

“越狱兔”逃到NDS啦！



NDS **越狱兔 游戏时间**

USAVICH ゲームの时间

◆NBGI◆ECT◆预定2011年12月8日◆日版

《越狱兔》是2007年起开播的人气动画，曾于2006年入选文化厅媒体艺术节短篇动画奖，2007年入选渥太华国际动画电影节成人向电视动画奖。如今《越狱兔》将于NDS上，以轻松搞笑的迷你游戏合集形式与玩家见面。故事讲述在1961年苏联时期，兔子普京和基廉列克于监狱服刑期间发生的各种荒诞搞怪的事情。和原作一样，游戏中普京和基廉列克会作出各种夸张而搞笑得表情，务求让在NDS面前的你会心一笑。另外本作的限定版还附送两位越狱兔的玩偶型屏幕清洁布，至于用来擦拭屏幕的地方……其实是屁股。

（文：酷洛洛）



▲两位怪“兔”在监狱中会引发什么事情呢?



▲迷你游戏中少不了的夸张表情。



▲▶这就是限定版附送的“清洁布”，不如直接说是送玩偶好了。

游戏世界观与神话来源之案例分析



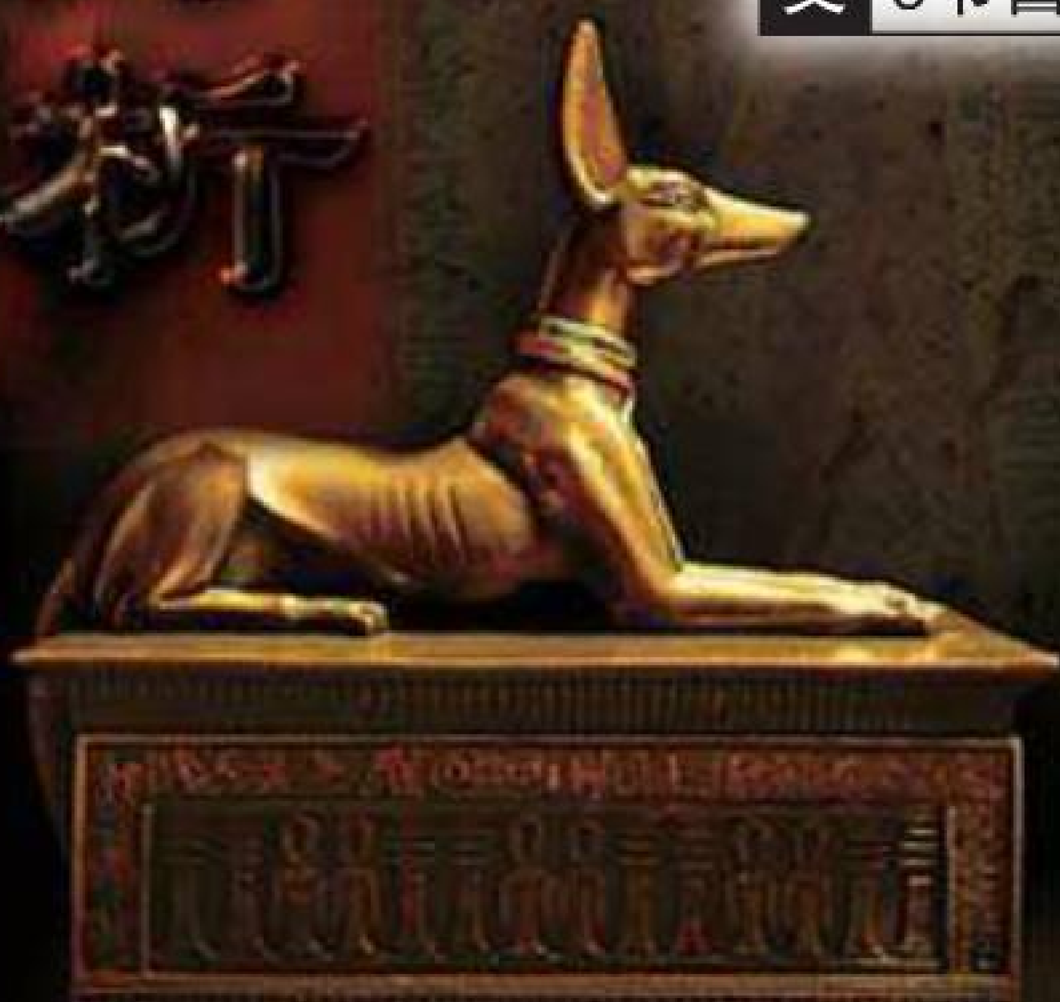




艺术形式趋于融合，似乎是一条颠扑不破的真理。当电影以其无所不包的特质征服观众的时候，次世代游戏则以其精良的画面、优美的音乐和跌宕起伏的剧情宣告另一种综合艺术的大成。但游戏的成就显然是基于前人努力的成果——货架上永远摆放着大量的授权游戏，它们直接改编自相关的电影或动漫作品。这或许是一条成功的捷径，但优秀的改编作品总是凤毛麟角，游戏制作者在这一方面的努力似乎并未化作成果。游戏有其特点，互动性首当其冲，线性叙事媒体在这一点上便有所缺失。另一个例子是不曾停止的游戏电影化浪潮。精美的CG动画曾引起无数的惊叹与膜拜，但由此带来的过场动画的无限增加引起玩家的反感。互动电影是与此相关的另一个梦想，数次失败并未打消人们对其的热情。无论如何，试图以综合艺术形式带给受众全新体验的努力将继续下去，即使成功率极为有限。

尽管如此，无可否认其他艺术形式对于游戏的滋养。电子游戏并不是一个孤立的媒介，从某种意义上说，它的蓬勃发展与其他成功娱乐媒介息息相关，甚至可以说，电子游戏媒介其实就是一个用来回炉各种创意点子的大型废品场。然而，游戏设计师David Ethan Kennerly指出，设计师可以从其他媒介中借鉴灵感，但是无法借鉴技术或价值。由此，不涉及具体艺术形式的范式或许对于游戏的帮助更大，譬如神话与历史。

文 9节菖蒲 编 胧月 美编 澄香







游戏与神话

神话反映了人类对于自然的最初认识，经由世代口耳相传得以衍生与发展。与之相比，历史作为已经发生过的事实具有不可变更的绝对性，且更贴近于现实；换句话说，可延伸性相对较差。相对于现代艺术，神话显得简陋与笨拙，但也因此具有原始与野性的美感。神话常常显露出极强的想象力，并且由于民族与地域的不同而呈现出巨大的差异，内容极其丰富。由于神话本身即为解释世界起源而存在，通常是天然的世界观，将其引入游戏也是非常自然的事。神话的另一个特点是可重构性。作为一种经典的叙事体系，神话非常容易在不同的时代被重新解读并赋予新的意义。这对于试图利用神话的其他艺术形式显然有利。当授权游戏面临屡屡受挫的困境，衍生自神话的游戏往往仅仅借用神话的外壳，具有相对更高的原创性，同时被赋予了厚重与神秘。

但另一方面，神话往往来源于口口相传，情节零碎、相互矛盾的情况时有发生。有时候，神话甚至并不意味着一个完整的体系，如爱尔兰无头骑士或狼人的传闻。神话的某个部分带有突出的引人注意之处，因而被广泛传播而具有极高的知名度。在这种情况下，完整的神话不复存在，被突出的那部分反而喧宾夺主成为神话本身。作为延伸的另一个方面，传说与神话的界限也并不明晰。神话的这一特质为游戏应用带来了困扰，也造成不少游戏在特定部分引用神话，真正完全利用神话作为世界观的作品较少的现象。

除了一般意义上的神话之外，现代作家创作的奇幻作品也具有神话特质，经常作为游戏的灵感来源。H.P.Lovecraft通过非人诸神主题构建的克苏鲁神话体系即是如此，他在其中宣扬“宇宙主义”，即人类有限的心智无法理解生命的本质，而宇宙对于人类来说是残酷陌生的。H.P.Lovecraft被视为20世纪影响最大的恐怖小说家之一，并间接导致了现代恐怖生存类游戏的诞生。游戏获益于文学神话作品，类似的实例不可胜数。

游戏中的神话

世界神话体系十分庞杂，被认知程度则由于文化影响力的不同而有所变化。反映在游戏设计中，除文化本身的影响之外，有些强势文化往往对本民族神话多有

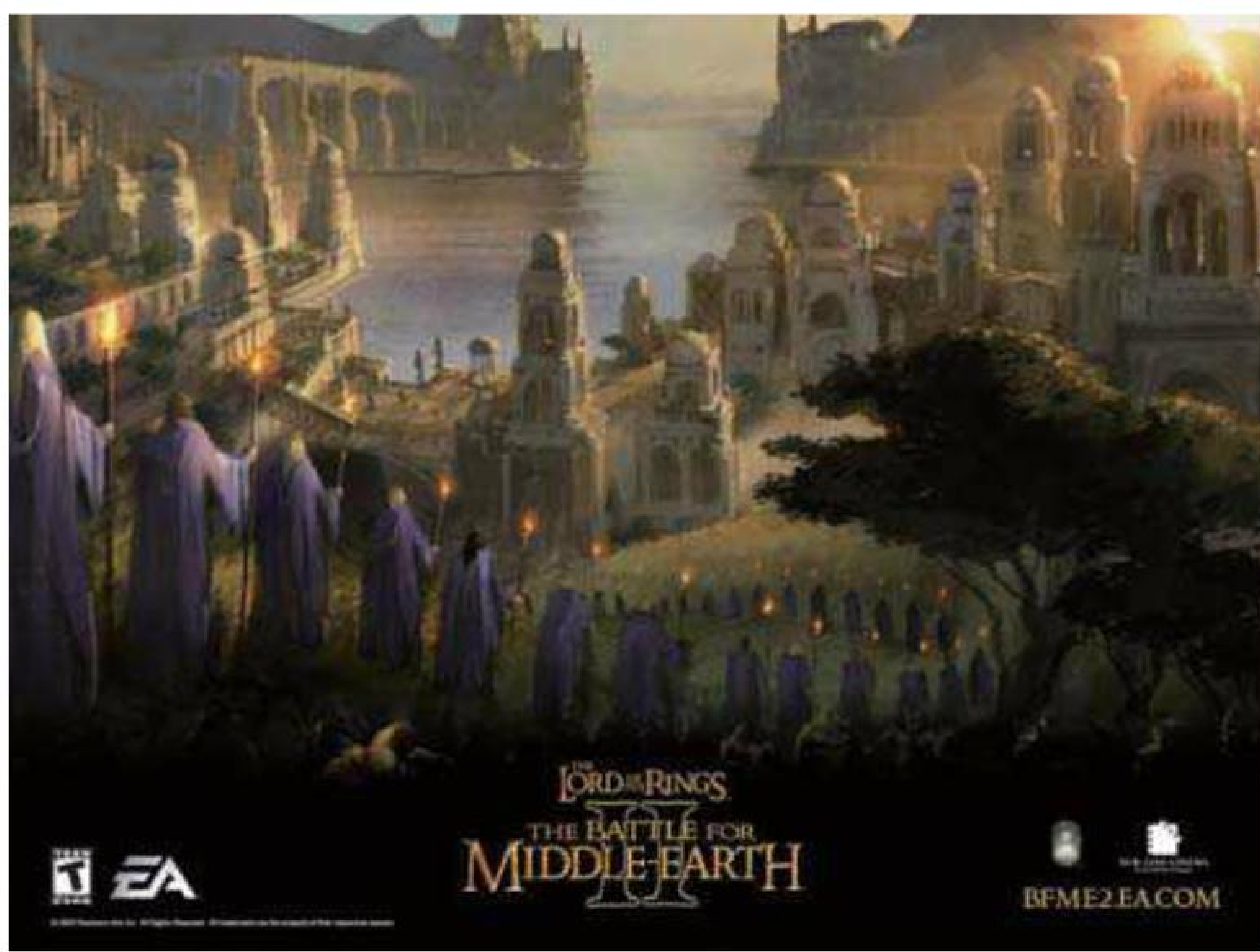


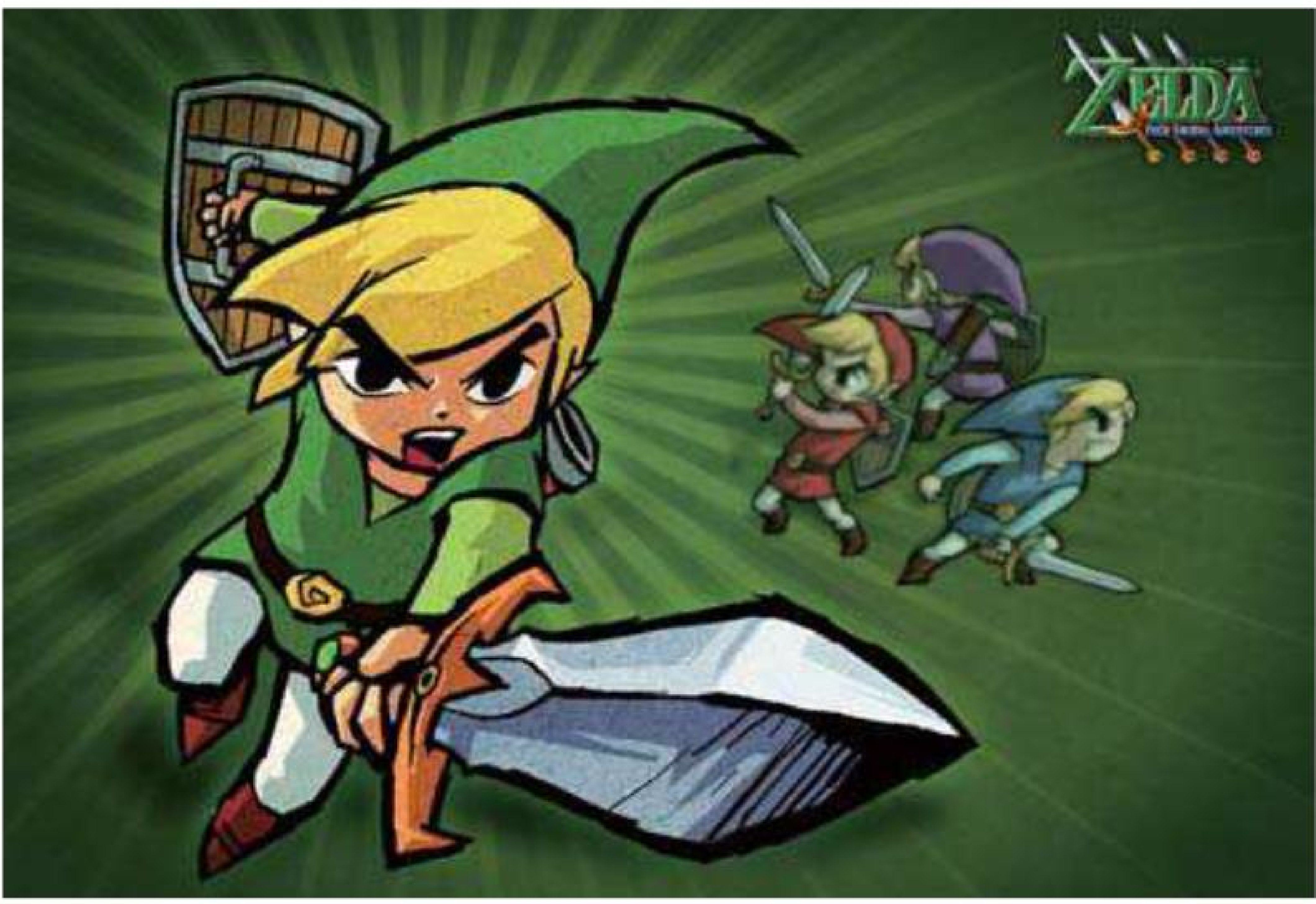
厄斯（Achelous）女儿的统称，而麒麟则是我们熟知的中国民间传说中的祥瑞物。虽然游戏本身与各个神话并无直接的关系，但却增加了玩家收集和考据的乐趣。

起源于口口相传的神话本身具有的不确定性使得大多出现于游戏的神话元素极为零散，完全取自某一神话体系的游戏并不多。游戏设计者也经常融合不同的神话体系来创造新的世界。事实上，极少存在完全原创的游戏世界。现存的游戏或多或少参考各种资料，或是具体细节，或是宏观概念，在这些资料之中，神话都占有很大的比重。极端地说，游戏几乎皆为各种神话体系合成的产物。大多数时候，神话体系已经成为文化的一部分，对游戏设计产生潜移默化的影响，而非游戏中可分离提取的元素。作为文学作品影响游戏的典型案例，托尔金的作品常常被提及。《魔戒》一书已如此深远地影响到西方流行文化，以至当今的文化消费产品中很难找出完全与之无关的作品。它在很大程度上激发了《D&D》纸笔角色扮演游戏的诞生，促进奇幻小说与电影的成长。影片《魔戒》三部曲取得了评论与票房的双丰收。但更多的作品并非直接引自原著，而是来源于已被托尔金精神所深深渗透的本土文化。Bioware、Black Isle等知名

表现，而某些神话则因与游戏契合而常出现于游戏之中。作为西方主流文化，希腊神话常被用于游戏的题材。与此相对，东方神话题材的游戏则相对较少。其他冷僻的神话如源于墨西哥的阿兹特克神话目前似乎只出现于来自PC平台的《冥界狂想曲》。另外，我们还很容易发现游戏制作者对于北欧神话的浓厚兴趣。对此，Silicon Knights总裁兼制作人Denis Dyack这样解释："也许有人会问，北欧神话为何如此吃香。它之所以有趣是因为所有的神都有着自己的命运。他们并非永生，他们也会死。在北欧神话中，神和力量紧紧联系在一起。对于很多人来说，力量才是真正的神。如果你能够让自己变得强大，其他人会尊你为神，这就是北欧神话的动人之处。"一般说来，我们并不清楚开发者为何选定某一神话作为游戏世界观来源，但游戏主题与类型等都是影响抉择的元素。

游戏世界观对于神话的借鉴有不同的层次，从世界观的全盘引入，到仅存在于某些怪物与道具名称中的捕风捉影，游戏开发者对于各种尝试乐此不疲。《最终幻想》历代出现的召唤兽不少身出名门，如《最终幻想VI》中的召唤兽拉姆（Rama）来自印度神话，为三大主神之一毗湿奴（Vishnu）的十个化身之一"罗摩"，赛壬（Sirens）则是希腊神话中河神埃克罗





工作室的若干作品都是现成的例子。它已然成为一种默认的元文化，存在于每个人的知识背景之中。

由于神话本身所具有的文化色彩与人们对于神话前置印象的存在，借鉴神话往往能够取得事倍功半的效果。玩家可能因为出于对于某种文化的兴趣而尝试游戏。同时，与基于历史的游戏不同，玩家允许出格的修改与华丽的想象。适当地加入神话元素能够使玩家产生审美期待。当你得知《战神》的背景源自希腊神话的时候，你或许已经开始想象它将讲述宏大而悲壮的史诗。根据游戏的不同，这种审美期待或许能够转化成强烈的游戏动机，当然，还有出货量。

除了具体的某一神话之外，神话理论也对游戏创作产生了巨大的影响。其中，最为著名的应属Joseph Campbell的“英雄之旅”，或称“元神话”理论。Campbell认为，不同民族神话中的英雄尽管千姿百态，实际上只是同一个英雄被不同的文化所赋予的千差万别的面貌而已。“元神话”这一概念在大部分宗教与文化中都有所体现。那些在历史长河中被反复讲述的故事，都有一个相似的模式，即分为12个部分的英雄之旅。这12个组成部分分别是普通的世界冒险的召唤、拒绝冒险、遭遇导师、穿越第一个极限、敌人与盟友、接近深层的洞穴、严峻的考验、得到嘉奖、回去的路、复活、满载而归。数不清的游戏应用了这一程式，从《塞尔达传说》到《古墓丽影》，我们都能看到“英雄之旅”的影子。

案例

《战神》系列

来源

希腊神话乃是古希腊人关于神、英雄、自然和宇宙历史的想象与记述，亦是"《战神》系列"的神话来源。从最初的口口相传，至《荷马史诗》的出现，其间经历了多个世纪时光的涟漪，亦是希腊神话不断成形的过程。今日所知的希腊神话或传说大多来源于古希腊文学，除了史诗之外，戏剧也涵盖了大量的神话内容。艺术品多用来再现神话的片段。史诗的成就在于将口述历史整合为完整的编年史，我们得以从中一窥历史发展的面目。当然，与通常的历史相比，神话显得混沌含糊，大略可分为两个时代，即众神的诞生以及英雄时代。另一种划分方法根据人类的生存状态将历史分为黄金、白银、青铜、铁器四个时期，指出人类生活的逐渐堕落，带有末世预言的味道。

众神的诞生意在描绘人类的宇宙观并解释世界的起源。现在最为人接受的版本为赫西俄德在神谱中的描述：世界始于卡俄斯（混沌）；由空虚中诞生了欧陆诺墨、盖亚（大地）和其他的主要原始神。之后盖亚单性分裂出她的丈夫乌拉诺斯（天空），他们生下了第一代的泰坦。盖亚后代中最年轻、最狡猾也是最可怕的一位，即克洛诺斯阉割了他的父亲，成为众



神的统治者和所有其他泰坦的领袖，他的配偶是他的姐妹瑞亚。父子相争的主题反复出现，这一次是克洛诺斯被他自己的儿子宙斯推翻。由于克罗诺斯背叛了自己的父亲，他一直活在对自己的子女的恐惧中，害怕自己也会得到同样的结果。为此他竟然吞噬妻子瑞亚的每一胎婴儿。当幼子宙斯出生时，瑞亚设计用石头代替宙斯放入摇篮让克洛诺斯吃掉。成人后的宙斯利用某种强力的草药使克洛诺斯吐出了其



娜则是智慧和勇气的女神。

大量人类英雄的涌现是英雄时代的主题，史诗围绕英雄们撰写了许多华美的篇章。我们所熟知的特洛伊战争即是发生于这个时代。由于“《战神》系列”事实上并未涉及到英雄时代，所以此处从略。

希腊神话的魅力在于个性鲜明与人性化的众神。他们与人的区别仅仅在于永生，但在性情与欲求上与人类则别无二致，由此演化出许多动人的故事。希腊神话一直活跃至现代电子游戏的时代，它的吸引力由此可见一斑。

他的兄弟姐妹，并在独眼巨人的帮助下赢得了向克洛诺斯的挑战，夺取了众神之王的位子，将克罗诺斯和其他泰坦囚禁在塔耳塔罗斯。但父子相争的可能仍然是困扰宙斯的难题之一。

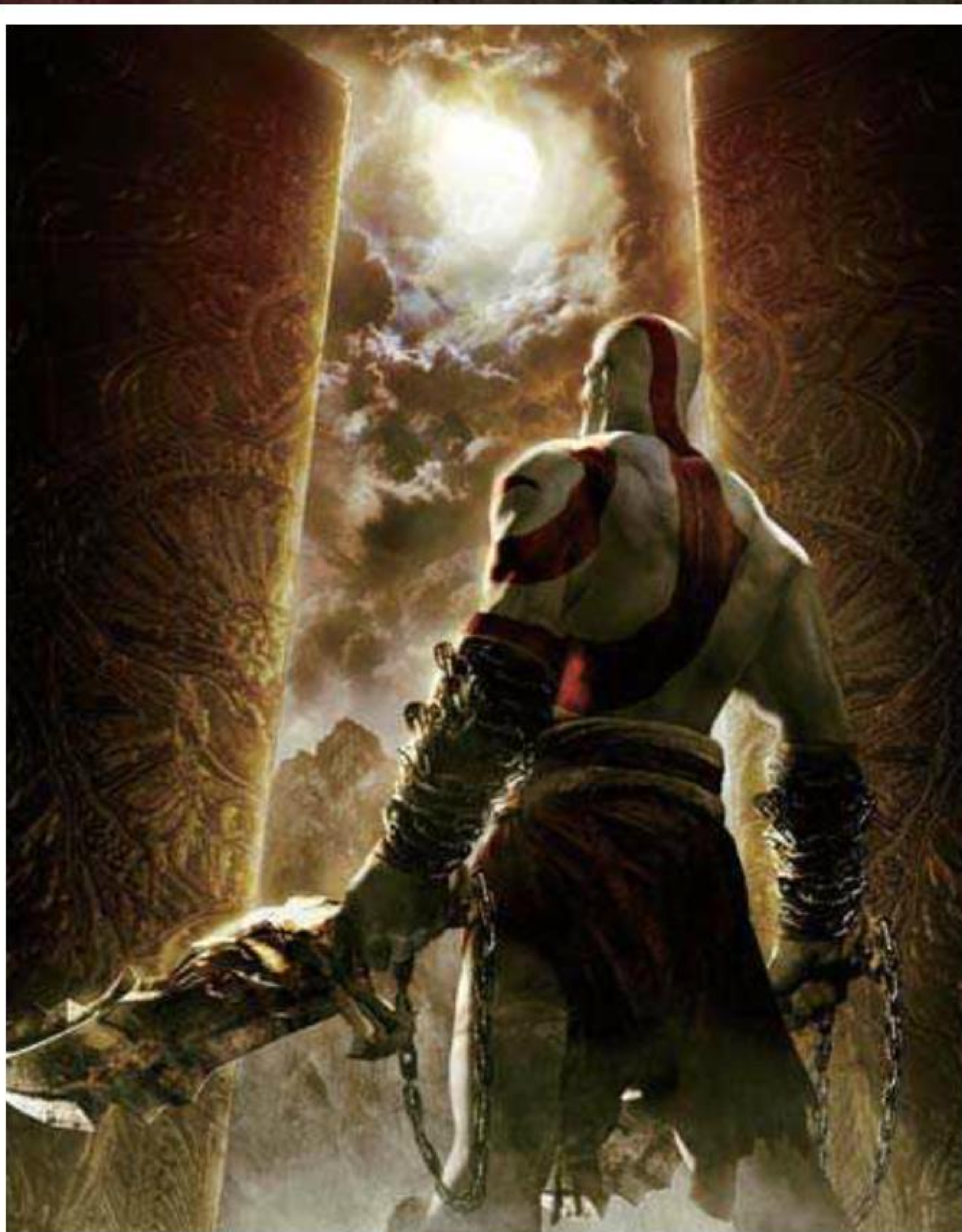
根据古典时期的神话，在泰坦统治遭遇瓦解之后，新的众神系统得到确立。其中最为重要的统治阶层是奥林匹斯十二主神，他们生活在奥林匹斯山，受到宙斯的直接管辖。大量的文献表明，众神的外表和希腊民族无异，其具有本质上并不存在但是非常完美的肉体。每一位神祗都有自己的族谱，追循不同的兴趣，掌握一种特有专才并具有独一无二的个性。大多数的神都具有特殊的代表含意，比如阿弗洛狄忒是爱与美的女神，阿瑞斯是战神，哈迪斯是冥界之神，而雅典



应用与评价

“《战神》系列”讲述了英雄奎托斯由信奉众神到反抗众神的旅程，在这个过程中，他的力量逐渐强大，并知晓了自己是宇宙之神宙斯之子的身分，但一次次的欺瞒与背叛令他内心深处对于众神的绝望也愈演愈烈，终于一举击败宙斯，但也随之自尽，将业已得到的希望之力遍洒人间。它呈现了希腊神话中大部分内容，却

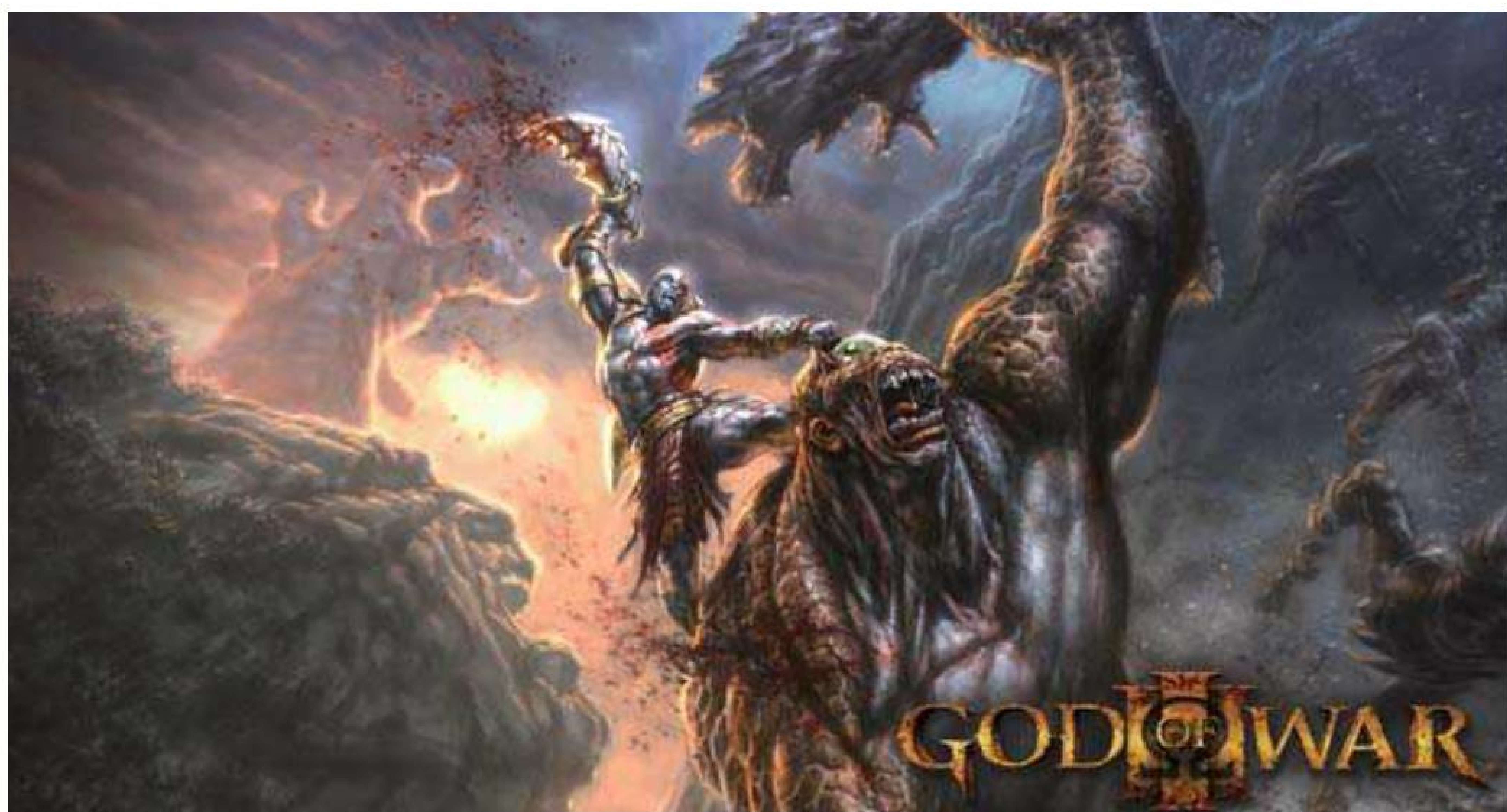




将原创剧情融入其中，并且与原作本身十分契合，毫无生硬之感；可以说这是一次优秀的再解读，赋予了希腊神话现代视角下的另一种可能性。

希腊神话为游戏提供了舞台，因而强问游戏何处运用了希腊神话元素是可笑的——因为没有一处不在运用。然而，除却游戏中各种无不彰显希腊风格的细节雕琢，从主题上看，《战神》横跨了希腊神话的各个时代，在细节的刻画与风格的把握上均忠实原著，讲述了酷似希腊神话的悲剧史诗，同时又以主角奎托斯的反英雄历程融入了现代风格，自始至终显出对希腊神话的反思甚至是戏谑，以至部分评论者做出“超越神话”的评价。也因此，本文打算抛开繁琐的考据，而从主题角度分析“《战神》系列”与希腊神话的千丝万缕的联系。

奎托斯最初以斯巴达英雄的身分登场，他视战斗胜利的荣誉为最高奖赏，并以自己的过人能力不断实践信条，却也因此与妻儿渐行渐远。这显然来自于希腊神话中英雄时代人们对于英雄的推崇。奎托斯却并非无敌的，在一次斯巴达与东方蛮族的战斗中，对方人数众多，斯巴达战士陷入苦战，奎托斯本人也面临险境，在这紧急的关头，他向战神阿瑞斯求助并发誓以个人生命为代价换取敌人的覆灭。奎托斯得到了强大的力量，但却不得不从此为阿瑞斯卖命。一次任务中，奎托斯在不知情的情况下亲手弑杀了自己的妻儿。阿瑞斯企图让奎托斯丧失人性与感情而成为自己最忠实的奴仆，这一切都彰显了希腊诸神的自私与险恶。奎托斯由此受到智慧女神的诅咒，踏上了赎罪与复仇之路。接到杀死战神阿瑞斯的任务时，奎托斯曾以为一切就要结束，但最终完成凡人弑神的任务的奎托斯却再一次被众神欺骗，他并未获救，而是替代阿瑞斯成为了战神。此处涉及到希腊神话的另一个主题，即神对凡



人的爱的惩罚。这一主题来自神人混合，为人所熟知的普罗米修斯盗取火种的故事表达的即是这样的主题。在其后的故事中，奎托斯借助战神的力量帮助斯巴达取得胜利，更是强化了这一主题，并直接导致了奎托斯对众神的背叛。奎托斯的背叛其实也在表达制作团队对于希腊神话的反抗。众所周知，希腊诸神以自私、纵欲等恶劣品行闻名，对于这样的神的统治，凡人应如何应对？奎托斯在一次次的失望之中选择反抗。但弱小的他被宙斯击败进入冥界，不得不借助盖亚的帮助完成复仇。表面上看，他仍是诸神的棋子，只不过效忠的对象变为泰坦一派。又一次被盖亚抛弃后，奎托斯历经磨难，终于一并弑杀了盖亚与宙斯。奎托斯不再相信诸神，面对雅典娜索取希望之力的要求，奎托斯选择自尽，将希望洒向人世。至此，希腊神话中的宿命性与悲剧性表现得淋漓尽致，三部曲也就此结束。

叙事方法上，《战神》也对于希腊神话多有借鉴。不难看出，奎托斯的塑造借用了希腊神话中常用的人物缺陷。奎托斯并未从冒险的最初认清诸神的本质，而是自负与狂妄，把胜利看得高于一切。在成为战神之后，他也好大喜功，陶醉于凡人对自己的崇拜之中。很难说他的弑神有正义的成分在其中，因为动机当中最多的成分仍是复仇。奎托斯名字取义“力量”，性格刚硬骨感，希望利用力量解决一切问题。但与此同时，奎托斯面对诸神的强暴，敢于在绝望之中奋起反抗，即使踏上艰难的复仇之路也并不退缩。这样的刻画令奎托斯成为一个真实的人。同时宿命作为一个主题始终穿插于游戏之中。父子相争的预言作为主线贯穿始终。凡人难以逃脱诸神棋子的命运，自以为是的抗争永远处于诸神的掌握之中。被神与命运控制的无力感在奎托斯的独白中表现得十分明显。这也体现了希腊神话的悲剧性。故事的起点即宣告了悲剧的不可避免，即便最终胜利，也只是悲剧的终结而已。制作团队极好地把握了希腊神话的本质特征，但借由奎托斯的复仇之旅终于摧毁了诸神的世界。诸神世界的轰然倒塌是否也意味着希腊神话的完结？希望尚未到来或希望已经到来，奎托斯改变了命运，但命运真的被改变了吗？结局可有多重解读，令人百般回味。利用古典叙事的故事却最终体现了一种后现代的虚无感。在这个故事中，没有胜利者，也没有失败者，有的只是纠缠不休的人性与欲望。这就将游戏带到了超越的境界，而非简单重复。它昭示着这是现代语义下的重新解读。

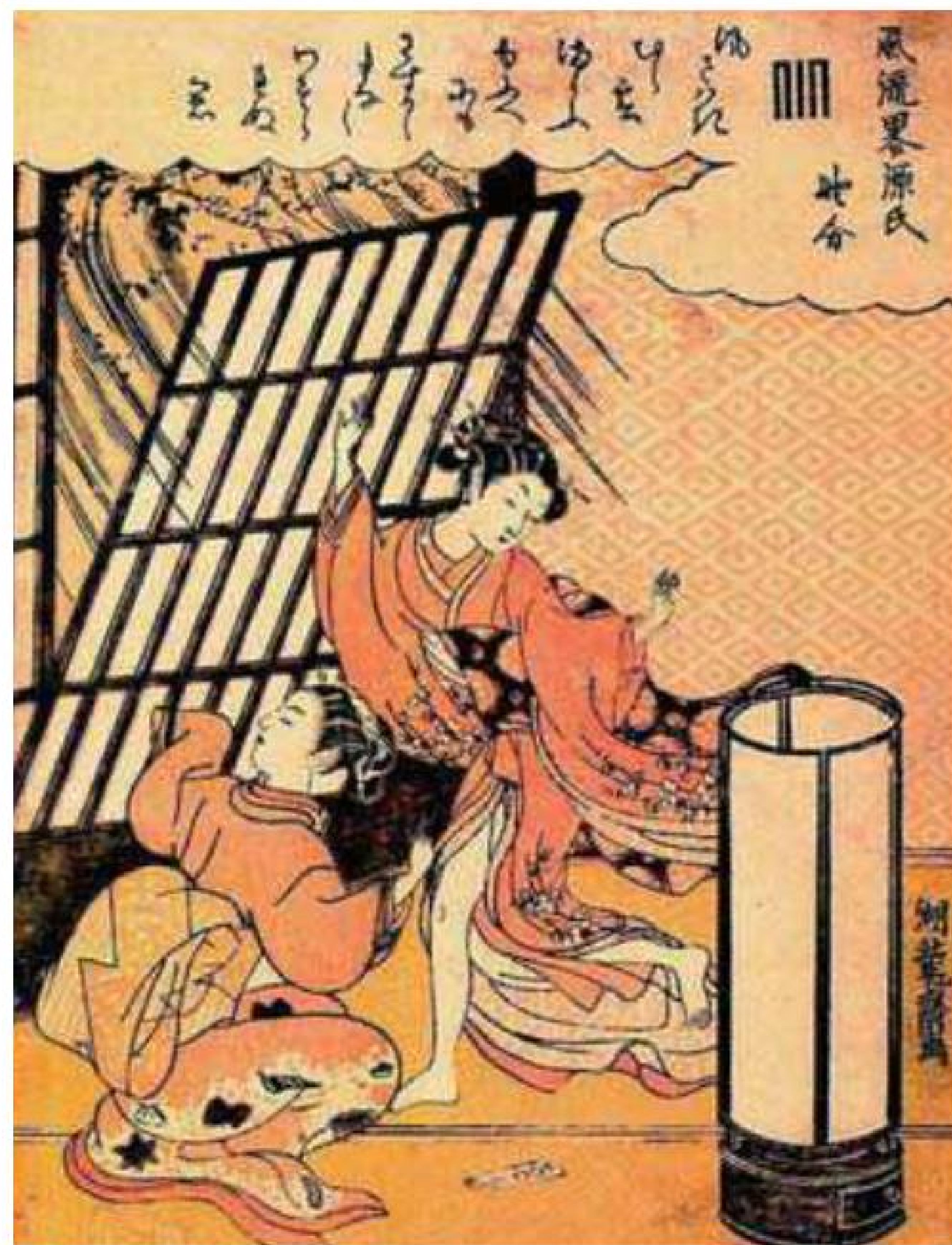


《大神》系列

来源

游戏取材十分宽泛，背景与部分系统道具取自日本神话，若干人物取自日本童话，甚至出现了中国古代十二地支学说的内容。制作团队将以上内容混合成为和风与清新并重的游戏风格。

日本神话是日本人对自然界、人类世界的种种现象以及王权起源的神格化，其起源可追溯到绳文时代。后来由于中国文字的传入，各氏族便借由汉字，将神话、传说等故事记载下来。这些神话不仅是其时日本人生活的写照，也反映了日本的世界观与宗教观。日本神话曾被天武天皇下令以编纂史书的态度重新整理为典籍，因而相对连贯，在这一点上，与零碎的中国神话有所不同。



据《古事记》上卷所载，世界伊始便诞生了原始神高天原、别天津神、神世七代等，他们的子孙伊耶那岐与伊耶那美共同创造了日本列岛与自然神祇。第一代神是抽象地代表自然的独神，而伊耶那岐与





伊耶那美所创造的第二代神虽然仍然代表自然，但具有具象特征，比如泥沼等。直到火神“迦具土”诞生，伊耶那美被烧死。伊耶那岐思念伊耶那美亲赴黄泉国，但看见她腐烂而丑陋的身躯后，感到恶心与畏惧，遂逃离黄泉国。愤怒的伊耶那美派出数名将士追击，但均被他用计甩开，最后在黄泉比良坂用桃堵住阴阳两界之路，才停息这场灾难。这时疲惫的伊耶那岐停在日向国的橘小户阿波岐原休息，他脱去身上的衣物跳入河流中洗涤，脱去的衣物和洗涤的部位顿时生出二十多位神祇。最后洗脸时，左眼生出掌管太阳的天照大神，右眼生出掌管月亮的月读，鼻孔生出须佐之男。伊耶那岐便令天照大神治理高天原，月读治理夜食原，须佐之男治理海原。这时，日本神话进入天照统治时期。



天照大神，亦称天照大御神、天照皇大神、日神，是日本神话中高天原的统治者与太阳女神。她被奉为今日日本天皇的始祖，也是神道教最高神祇。天照大神在其统治下迎来保食神，使得天下从此有了可耕种的食物。

伊耶那岐分封领地之后，须佐之男不停哭闹要求去黄泉国见母亲。他的哭闹造成大地震动不已，所以伊耶那岐将他放逐。由于希望在见到母亲之前能够与姐姐相见，须佐之男便前往高天原寻找天照大神。岂料须佐之男所到之处天地震动，万物不安，使得天照大神误为须佐之男强夺高天原，便身着铠甲前来迎战。须佐之男解释来意之后，天照大神仍旧困惑不安，于是协议合生子女以为互不侵犯盟约。但须佐之男随即四处撒野，竟令天照大神气愤不已，躲入天岩户，天地随之陷入黑暗。须佐之男再次被放逐。

须佐之男流落至出云国，行经肥河上游时听到哭声，原来是出云国守护神脚摩乳与手摩乳夫妇由于八岐大蛇年年来犯而哭泣。老夫妇膝下八个子女作为大蛇的祭品，如今只剩下幺女奇稻田姬。须佐之男答应为其除害，条件是将奇稻田姬许配给他，两夫妇爽快答应。顺利消灭八岐大蛇之后，须佐之男娶奇稻田姬为妻，定居出云国。

应用与评价

“《大神》系列”从故事背景、怪物设计、游戏系统等处均应用到日本神话、童话和传说，但均对原作有所改变，事实上，可以认为，“《大神》系列”更多地是运用到来自日本神话中的符号，通过对于这些符号的特定组合，“《大神》系列”构建出属于自己的独特风格，而在这特定组合之中，是否符合原典精神等并不





墨风的姿态出现。利用大神的能力恢复世界的生命与色彩可以提升大神的等级，这也是引起玩家更加关注游戏精心绘制的世界的一种方法。

总之，《大神》活用了日本神话元素，并与游戏系统有机地结合起来，为玩家创造了一个完整独立却充满和风的童话世界。日本神话在此充当了创意起点，由此发散开来的游戏实体在原著的基础上呈现出了特有风格。

是制作团队所在意的重点。

举例来说，作为游戏中反派的八岐大蛇，的确为来自日本神话的特殊生物，也确乎八头八尾，但本为须佐之男所杀，与伊耶那岐并无关系。游戏中却设定为伊耶那岐讨伐八岐大蛇，并得到本应为伊耶那岐女儿的天照大神的帮助。并且，游戏中多处混杂着与日本神话体系并不相关的传说与童话，譬如《竹取物语》与《桃太郎》中的内容。最为不可思议的是天照大神的形象被转变为狼，这是由于在日语中“大神”为おおかみ，与“狼”同音。赋予天照大神以神笔之力也并不合乎神话叙述。但制作团队所关心的是制作一款充满和风与童趣的作品，故而可以将诸多和风元素摘取来随意使用。这与《战神》忠实原著的原创作品极为不同。



为了达到制作团队的目的，并非仅仅在剧情相关要素中加入和风即可，而应尽可能在游戏方方面面强调这一元素。因此，大神所使用的武器镜、剑、勾玉即来自日本神话中的三神器。这些神器原本来自天照大神，并在其后历代日本天皇手中代代相传，类似中国的传国玺。而作为本作核心系统的笔调系统中的十三笔神，则大多来自中国古代学说地支。同样，为了强调游戏的特色，画面也经由渲染以水



《波斯王子》系列

来源

“《波斯王子》系列”充满中东神话色彩与波斯风情，从系列起点，玩家便感受到强烈的《一千零一夜》的色彩。

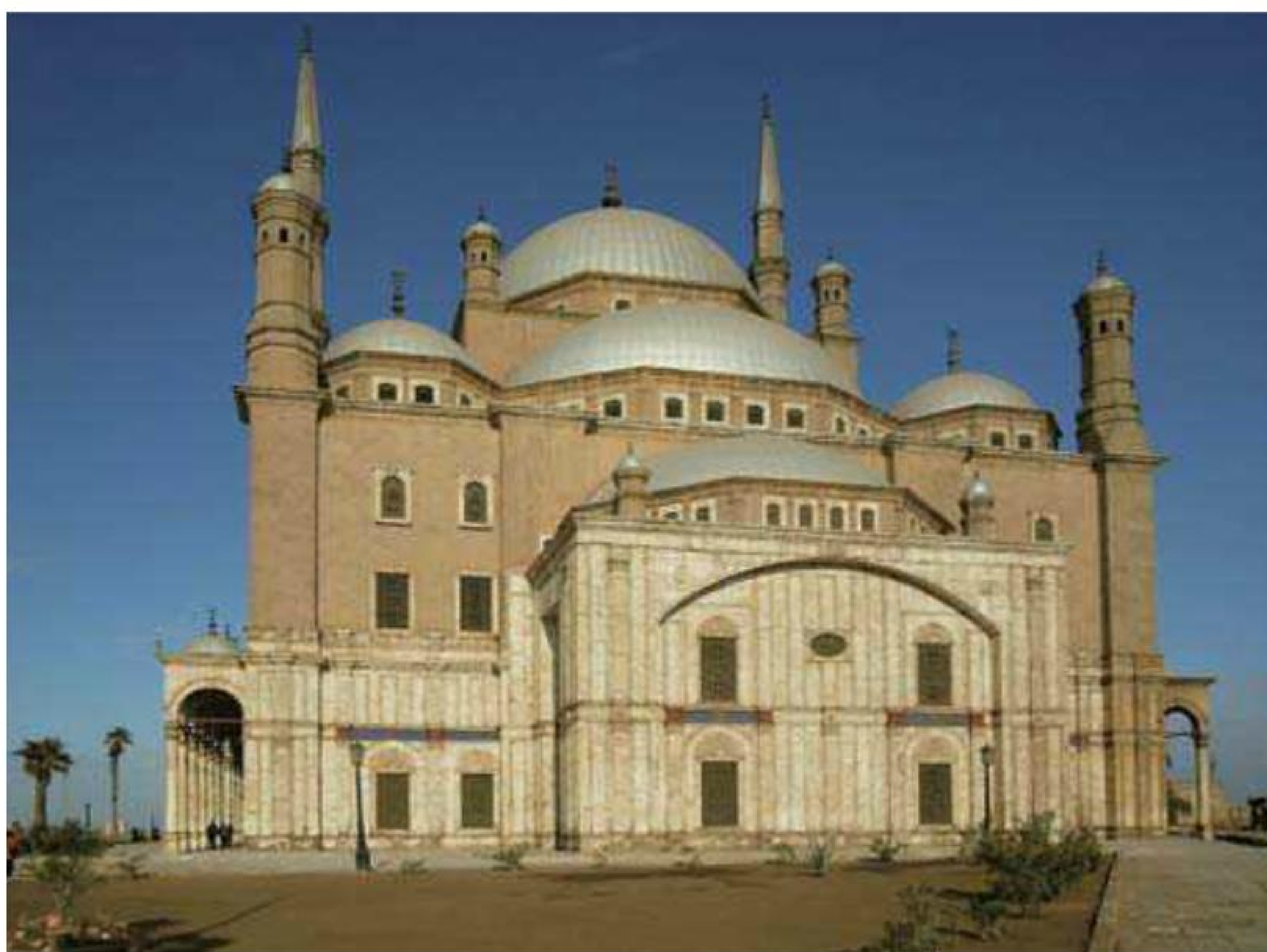
《一千零一夜》为阿拉伯民间文学的鸿篇巨著，汇集了阿拉伯、波斯、印度、希腊、罗马等民族的神话、传说、寓言和故事；由于缺乏翔实的史料记载，有关成书时间、故事来源、故事时序和地点一直众说纷纭。



《一千零一夜》的故事主要有三个部分，即波斯故事集《赫扎尔·艾福萨那》、阿拉伯巴格达时期故事与阿拉伯埃及时期故事。大约在八世纪末，波斯神话集《赫扎尔·艾福萨那》（即《一千个故事》）译成阿拉伯文，在阿拉伯社会广为流传，里面除波斯故事外，还有源自印度的故事、传说，可以看作是《一千零一夜》的早期形式，以王子公主的爱情故事为主，带有强烈的神话色彩，可以认为“《波斯王子》系列”即来源于此。

在《时之砂》的故事结束之后，《波斯王子4》的剧情重心转至双生子光明之神与黑暗之神的对抗，这一神话性质明显的故事来自于基督教诞生之前中东和西亚最具影响力的宗教，同时也是古代波斯帝国国教的琐罗亚斯德教。这一教派更为人所熟知的名字或许是拜火教，但这其实是伊某些教徒对其的蔑称。

琐罗亚斯德教并非一神教或多神教，而是一种独特的二元论宗教。其教义认为善与恶不断斗争，以善的胜利为最终结局。据《创世纪》所载，世界开辟之初，精神之中的两种力量共同作用，由此协力而成世界，同时规定了人类的命运。善良之人被赐予快乐而进入天堂，邪恶之人被罚以痛苦而堕入地狱。世界创生之后，此两大原力尽责退职，善恶两大原力随后出现，各分治其领域，世界遂化为善恶正邪不断争斗的场所。代表光明的善神阿胡拉·马兹达与代表黑暗的恶神安格拉·曼纽不断战斗着。



应用与评价



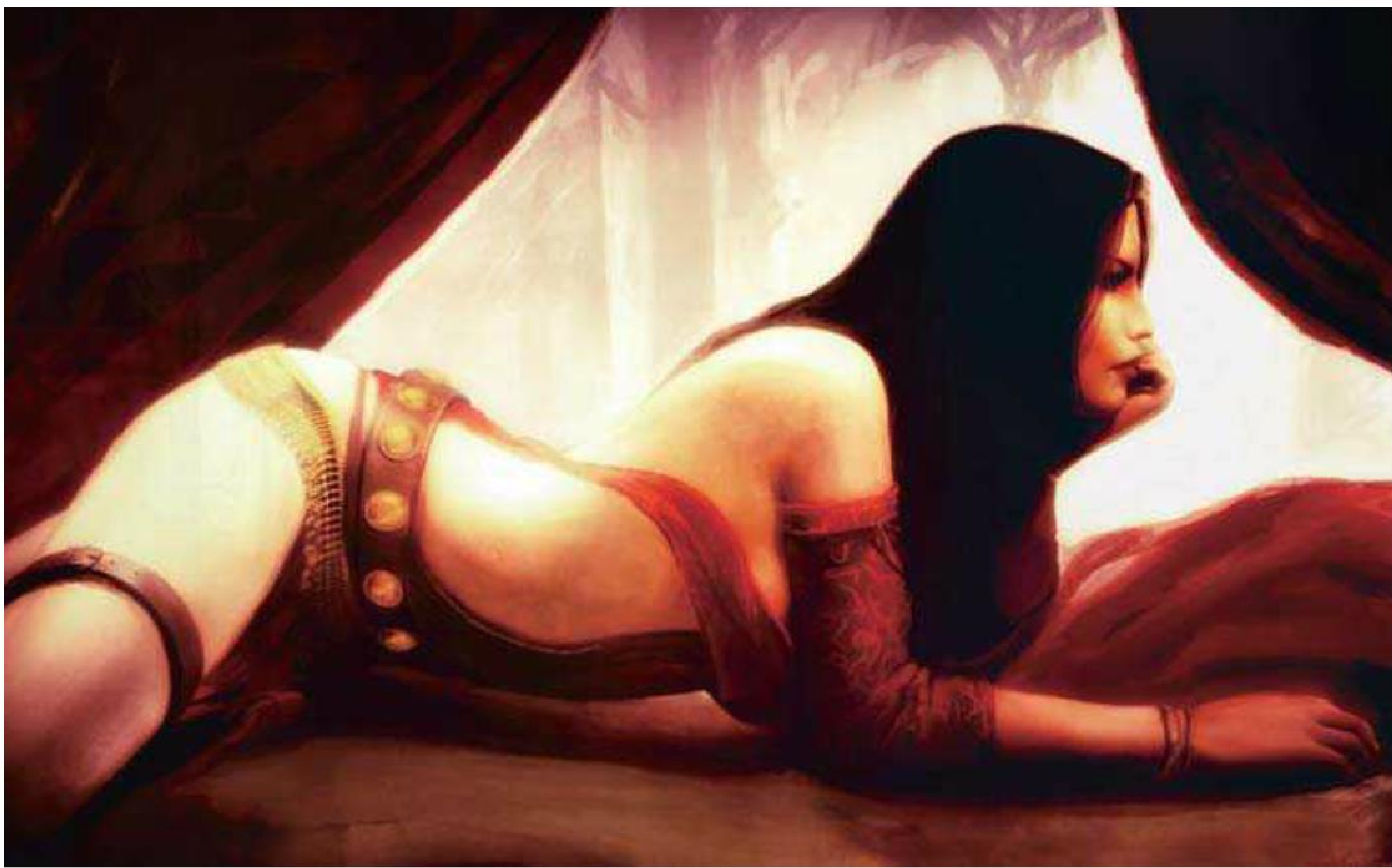


可以认为，《一千零一夜》对于《波斯王子》系列的影响并不在于具体故事的阐述或完整世界观的应用。事实上，由于以故事集的方式存在，《一千零一夜》并不存在完整的世界观。对于以动作解谜为卖点的《波斯王子》来说，神话的意义更多是一种包装与点缀，或者说提供一个游戏的舞台。然而，从中东神话色彩与叙事结构上来看，我们仍旧能够辨认出《波斯王子》对于《一千零一夜》的文化继承。因此，游戏氛围的刻画与剧情描绘也许是《一千零一夜》带给《波斯王子》最为具体的财富。

尽管以架空神话的面貌出现，游戏并未失去其真实性，令玩家身临其境地游览了古波斯，古巴比伦，古印度等区域；在敌人设定方面亦参考相关史实。这一点同《一千零一夜》的现实主义倾向密不可分。历时漫长的成书过程中，《一千零一夜》的故事基本能够反映其时经济社会的发展，相信为游戏世界架构提供了一定依据。

《时之砂》的经典之处源于讨巧的时间设定，巧妙的机关与谜题设计，但优秀的剧情也为系列的成功添上了浓重的一笔。而反观游戏剧情，许多内容皆由《一千零一夜》幻化而来。以故事集的形式存在的《一千零一夜》，在叙事上最为人所津津乐道之处在于丰富的母题与故事类型。在《时之砂》的故事中，时间、爱情、背叛等元素相互交错，解读方式多样，极其富有中东神话色彩。而在《一千零一夜》中被反复研读的女性形象，也在《时之砂》中有所发展。纯真的印度公主法拉，悲情的时间之神凯琳娜都给玩家留下了深刻的印象。当然，作为一款现代游





戏，《时之砂》亦添加了许多现代元素以增进游戏的时代感，而原作中的粗俗与落后思想则被舍去以迎合现代玩家的审美。

虽然没有运用原作具体细节，“《波斯王子》系列”仍旧不失为《一千零一夜》的继承与发扬者，它为其中增添了新的值得品味的故事，为玩家提供了一场中东文化的盛宴。

《女神侧身像》系列

来源

北欧神话是斯堪的纳维亚地区所特有的一个神话体系，其形成时间晚于世界上其他几大神话体系。北欧神话的口头传播历史可追溯至公元1～2世纪，首先在挪威、丹麦和瑞典等处流行，公元7世纪左右随着一批北上的移民传至冰岛等处。中世纪时，基督教在整个欧洲盛行，由于政治上的强力打击，大部分记载北欧神话的作品被认为是异端邪说而付之一炬，至今保留的较为完整的有冰岛史诗《埃达》以及日耳曼史诗《尼伯龙根之歌》等。



北欧神话具有与其他神话截然不同的特质，北欧神话中的神不是万能的，世界也不是永恒的。神王奥丁是以一只眼睛为代价穿过迷雾之森，见到了守护世界树的智者弥米尔，从而得到了大智慧，并以世界树的枝作成无敌的流星之枪冈尼尔，枪

身上刻着神圣的契约："持有此矛者，将统治世界"，这就是他成为神王的理由。

北欧神话是一个多神的系统，大致上可分成四个体系：巨人、神、精灵以及侏儒。其中巨人创造了世界，生出了众神，但同时也是众神最大的敌人，可以将其理解为人格化的自然力量。神分为两个部族，以主神奥丁为首领的阿西尔部落以及以大海之神尼奥尔德为首领的瓦尼尔部落，其中主要神有十二个。精灵及侏儒属于半神，他们为神服务，其具体由来仍很模糊，属于日耳曼地区特殊的创造。



在北欧神话中有许多十分特别的部分，如人类的创造，首先被创造出来的是女人，而且创造的材料不是大多数神话中所示的泥土，而是一根树枝。另一个较为突出的特点是由它的地理位置决定的，由于斯堪的纳维亚半岛地处北极地区，终年寒冷，因此冰霜巨人在神话中的地位很高，其常常令众神头痛不已。其次，关于灭亡与重生的观点则影响最大，不象其他神话体系，北欧神话中的神是不完美的，其本身也要面临灭亡的命运，如奥丁为了获得知识牺牲了左眼，被吊在树上九夜、饱受创伤后才得到了象征其力量的长枪。但另一方面，北欧神话相信当万物消亡，新的生命将再次形成，世界上的一切都是循环的。这即为诸神的黄昏。这场战役无可避免，诸神必定失败，但即使如此，众神仍然坚持从创世之初便与巨人相持不下的争斗，并坦然面临最终结局。世界灭亡之后，残存的神会再次建立起新的世界。

除了诸神的黄昏之外，"《女神侧身像》系列"中所涉及到的北欧神话中的另一个重要概念是女武神，她们一般是地上国王或神王奥丁的女儿，或是发誓侍神而被诸神选中上天的处女战士。为了在诸神的黄昏来临之前扩充神域的兵力以应付战





将死的勇敢者。当战士进入英灵殿后，女武神将服侍他们的灵魂。

女武神的数目并不固定，《女神侧身像》中主要涉及到的是命运女神，亦称诺论三女神。她们是智慧巨人的女儿，分别司掌过去、现在与未来。无论人类或是诸神的命运，命运女神均可预言，也因此，她们的出现被认为是诸神黄金时代的结束。

场之需，女武神在战场上赐与战死者美妙的一吻，并引领他们带往英灵殿。除此之外，女武神也深入海中沉没的龙船中挑选

应用与评价

《女神侧身像》以女武神的角度重新阐释了北欧神话，但所有创作从北欧神话的沉重与悲壮出发，极好地再现和发扬了北欧神话的精神。这主要是通过对女武神角色的深度挖掘而实现的。在游戏中，女武神被设定为拥有不同精神体的存在。对于即将消失的灵魂来说，她既是引导他们登上天堂的天使，同时也是宣告他们迈向地狱的死神。对于登上天界的勇者来说，她既是率领勇士英勇作战的将领，同时也是慰藉心灵迷惘的圣母。除此之外，女武神还以人和神的特殊轮回方式存在于这个世上，因而是人与神的共同体，也是二者相互联系的桥梁。这种设定在北欧神话中并未出现，但由原始设定延伸出极其自然，毫无违和感。更重要的是，这极大地增加了游戏的拓展空间，为游戏叙事提供了极好的角度。

首先，双重身分赋予了女武神俯视人间的可能性，也是初代剧情由若干并不相关的故事联接而成的由来。女武神与死者的互动带来许多引起悸动的情感瞬间。死亡本是令人畏惧的话题，但如同女武神所言，这并非通常意义的死亡，而是另一种存在方式。她这样描述自己：“死神只为你们带来死亡，而我却可以帮你们开辟新的道路。”每当女武神聆听到垂死者的声





身分变化时，如何面对被封印的记忆？当记忆犹存，却强行遭到身分的转换，会如何？事实上，这并非仅存于神话之中，现实生活中同样时有发生。北欧神话的特点之一即为强烈的现实性与因之升起的无奈。

对于《女神侧身像》来说，重要的并非重新叙述神话本身，而是借由北欧神话的特点，用新的内容强化其精神。除了世界观与剧情方面的体现，北欧神话同样表现在游戏系统当中。与通常的角色扮演游戏不同，《女神侧身像》引入了时间的概念。随着时间流逝，游戏会自动进入到下一章节。这即为体现诸神黄昏的临近，令玩家有紧迫感。

音，即表示不远处有不幸在发生。或者是迷惘者无奈的终结，或者是狂妄者自掘的坟墓，又或者是勇敢者可悲的结局。悲伤的结局，在每个面对死神或说天使的战魂的身上都有所体现。这也同北欧神话往复循环的主题相互照应。然而，死亡毕竟意味着离开与告别。当转换思路对待死亡之时，其实更多了一种错综复杂的感情，也更加引人遐思。

北欧神话中有着不少悲壮的英雄故事。被奥丁选中的战士在一方面会获得无限的荣耀与力量，在战斗中战无不胜，但另一方面却是无尽的悲哀。被选中的战士最终要接受女武神的死亡之吻，被带到瓦尔哈拉，除了与家人生离死别的痛苦之外，最后也难逃与诸神一同毁灭的命运。尽管如此，北欧的战士依旧以战死沙场为荣。当北欧的战士在战场上看见女武神，知道自己时辰已到，这些不畏死亡的勇士就会狂欢般等待女武神的死亡之吻。

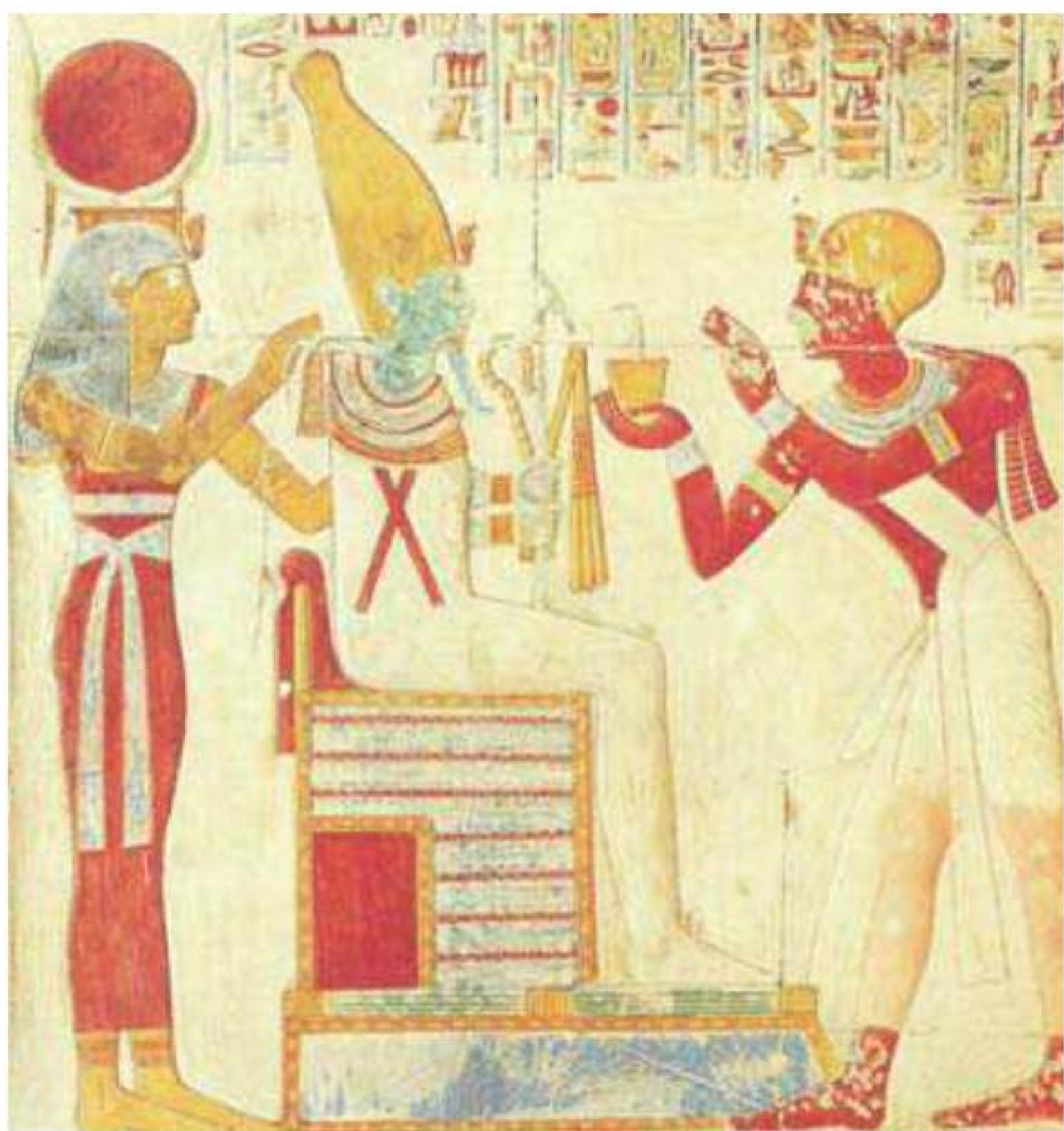
其次，人与神的共同存在是一个新的角度，也带来许多剧情的变化。许多神话致力于强调人与神之间的身分差异，而本作则探讨了双重身分的可能性。当





《游戏王》系列

来源





　　在基督教与伊斯兰教传播到当地以前，古埃及人所信仰的神话体系乃是埃及神话，其主要特点之一即为兽头人身的神明。古埃及人的信仰属多神教类，且多半可以用动物作为其象征。古埃及人相信死后世界的存在，人死之后，冥王奥西里斯会为他的心脏称重来判断其善恶，决定灵魂是复活还是被毁灭。身体是灵魂的容器，灵魂每天晚上会离开自己的身体，早上再回来。他们同样相信死后灵魂会复活，必须保留身体使灵魂有自己的居所，所以发明了防腐术和制造木乃伊。

　　九柱神是埃及神话中较为重要的神明，分别是太阳神拉（Ra）、空气





之神休（Shu）、雨水之神泰芙努特（Tefnut）、大地之神盖布（Geb）、天空之神努特（Nut）、冥王奥西里斯（Osiris）、大地之母伊西斯（Isis）、混乱之神赛特（Seth）与死者守护神奈芙蒂斯（Nephthys）。九柱神的一部分出现于《游戏王》的卡牌之中。

应用与评价

据说《游戏王》的作者高桥先生是个埃及迷，所以在游戏中应用埃及神话与历史并不奇怪。但是，具体谈起《游戏王》与埃及神话的关系，却并不在于具体的神话知识。可以说，游戏制作者只是利用埃及神话元素对游戏进行架构，但其本质却与神话并不相关。“《游戏王》系列”对于埃及神话的应用主要在于卡牌。九柱神的一部分出现于游戏王的卡牌之中，卡牌效果也与其在神话中的形象相互照应。



太阳神拉（Ra）是众神中地位最高的神，也是宇宙中最伟大的神。当他乘坐太阳船划过天空时即是白天，而夜晚他则驾驶着太阳船在阴间航行，为亡灵带去阳光、空气和食物。在游戏中，太阳神的对应卡牌为太阳神的翼神龙，在漫画中被誉为最强的神。

墓地守护神阿努比斯（Anubis）引导



死者的灵魂到审判之处，同时对审判进行监督，使死者免于第二次的死亡。阿努比斯被描绘为拥有狐狼头颅与神权的人。在古埃及纸草的插图上，他通常以侍卫的形象站立在棺木一侧。游戏之中，相关卡牌为阿努比斯的末裔、阿努比斯的制裁与阿努比斯的诅咒。其中，末裔的形象与神话基本一致，效果也与其墓地守护神的身分相符。至于制裁与诅咒，则可能与防止盗墓者有关。

冥王奥利西斯（Osiris）由于地狱判官的身分而受人欢迎。游戏中的相关卡牌为奥利西斯的天空龙，其能力召雷弹从某种程度上来说与地狱审判有一定联系。

除此之外，还有一些卡牌与埃及神话有关，此处不一一详述。卡牌游戏的美术设计讲求在有限的表达方式与区域内展现角色的特点，借助神话形象当然是一个不错的选择。而遥远的埃及对于游戏的少年来说，也有着独特的吸引力。

《女神转生》系列

来源

《女神转生》从来都是一个异类的作品。作为与《最终幻想》、《勇者斗恶龙》同时期诞生的作品，《女神转生》以现实的阴暗为基调，以恶魔召唤的独特系统为玩法，多年来吸引一批死忠，并发展出若干分支系列。与其他取自神话的游戏不同，《女神转生》并未选择单一的神话体系作为世界观来源，相反，系列以独到的恶魔系统表达对于神话的吸收与消化，而恶魔则出自各个神话体系——印度神话、基督教、希腊神话、北欧神话，甚至包括冷僻的阿兹克特神话和近代才诞生的克苏鲁神话。而这种收录远非简单的堆叠。

纵观“《女神转生》系列”，其世界观可以说建构于神话的本体之上，亦即将各个神话体系的元素抽离出来，变为统一结构使用。法国结构人类学家列维·斯特劳斯在研究神话时发现，不同地区的神话总是带有同样的任务，并且细节往往相同；由此提出“神话永远涉及过去的事件”，但是“被视为发生在某一时刻的事件同样形成了一种长期稳定的结构”。尽管结构人类学由于过于呆板而遭人诟病，但“《女神转生》系列”并非在理论上而是在实践上，甚至是无意之中运用了神话的结构说，为玩家呈现了独特的游戏体验。

应用与评价

如前所述，尽管看上去“《女神转生》系列”选取的神话过于分散，甚至缺乏逻辑，但作为整体来看却完全可以统一各个神话，乃是一种神话结构的抽离。或者可以这样说，在“《女神转生》系列”中，神与恶魔的概念都是抽象而非具体的。事实上，“《女神转生》系列”本身表达的亦是对于人世与宗教的思考，可以



说，其真正的世界观是凌驾于各个单独的神话之上的，也因此，看似杂乱无章的神魔出处并未显得不搭调。

从初代开始，透过《女神转生》折射的思索逐层深入，这一点，从制作人冈田耕始对于作品的描述中可以看出。《旧约・女神转生》“不再站在传统的善与恶的概念上来描写神与魔的对立”，至《真・女神转生》则变为“神与恶魔不再是善与恶的概念象征，在这样的主题下，导入秩序与反秩序的思想概念与由此产生的种种问题，让玩家自己寻找答案。”

游戏中对于传统宗教的概念进行了反思，追问为什么神要任由人类生活于痛苦之中，至此，“《女神转生》系列”已经远非单纯利用神话结构这么简单，而是向前一步对于传统的神话结构进行了反思。其实，后现代艺术早已成为解构至上，如果只是再现传统的神话体系，也并不能吸引玩家的关注。从很多例子中，我们都看到游戏制作者在传统神话中加入现代元素。而《女神转生》系列中增加的是关乎人类切身之痛的思考。许诺至福王国，却任由恶魔带来苦难的神，与阻挠建立至福王国的恶魔；强力的法律与秩序统治，或是混乱与自由并存。这个交付给玩家的问题游戏制作者同样面临。

而《真・女神转生2》则“继承了前作秩序与非秩序的概念，以由此推导出的可能的未来之一为基础，描写一个处于完全的秩序统治下的世界。”尚未等到救世主降临的人类自主创建了巨大温室作为至福王国，但严苛的阶级划分令人无所适从。玩家作为人造的救世主却为这一王国敲响了丧钟。“作品特别表达了极端追求秩序带来的危险性。” 将科幻和神话有机地结合，出色诠释了一部近未来的等级社会里发生的现代神话。即使在以神话作为世界观的游戏之中，“《女神转生》系列”也是一个异类。通过独特的视角，《女神转生》带来对于神话与人类世界的反思。



《Fate》系列

来源



凯尔特神话是不列颠群岛地区特有的神话体系。原本为多神崇拜信仰的凯尔特神话在罗马统治时期未能得以保存，凯尔特人接受了基督教信仰，并且弃用了本族的语言。我们现在所了解的凯尔特神话来自于当时政治独立的凯尔特国家的书面记录。由于缺乏实质上的文化中心，凯尔特神话随地区的不同存在极大的差异，但从流传下来的记载来看，我们仍旧能够分辨出一定的共性，从而获知诸神的职能。尽管如此，凯尔特神话一般根据地区与语言的不同而分为不同的亚神话体系，如爱尔兰神话与威尔士神话。

早期的凯尔特神话多由僧侣记录传播，但缺乏翔实的文字资料，已难以考据。至爱尔兰时期，基督教的影响开始显现，诸神的数量亦由此前的三百之多逐渐减少。主神Dagda是爱尔兰理想精神的体现，男性与其他诸神皆依此而构建。重要的神还有战斗女神Morrigan与光之神Lugh。

有趣的是，凯尔特神话现今为人所知，并不是由于主要的神谱，而是由于其分支传说。其中，最著名的分支当属亚瑟王传说。亚瑟王既是英格兰传说中的国王，又是凯尔特英雄谱中圆桌骑士团的骑士首领。他的传奇故事主要得益于中世纪作家的创造，对于亚瑟王的出生、圆桌骑士的奇遇，乃至骑士兰斯洛特与王后桂妮薇儿的奸情，作家们都有不同的描述。关于亚瑟王的真实性，历史学家众说纷



纭。有人认为，亚瑟王是被遗忘的凯尔特神话中某位神灵的人格化。

传说中，亚瑟王是不列颠国王尤瑟王与康沃尔公爵之妻伊格赖因的私生子，一出生即被尤瑟王托付至魔法师梅林秘密抚养。尤瑟王死后，国内形势动荡不安，圆桌骑士要求梅林指点迷津，梅林指出拔出石中剑者方可为王。无数骑士的尝试均以失败告终，而亚瑟却在多年后无意拔出此剑，顺利成王。他英勇善战，锄强扶弱，统一英国，远征罗马。苏格兰国王将女儿桂妮薇儿许配给亚瑟，桂妮薇儿却深爱骑士兰斯洛特，即使婚后依然有染，亚瑟王发现之后远赴法国追逐兰斯洛特，与此同时，亚瑟王的外甥莫德雷德在国内掀起政变，宣布国王已死。亚瑟王在与莫德雷德的战斗中负伤严重，便要求骑士贝狄威尔将王者之剑投入湖中，随后与世长辞。

亚瑟王曾命令圆桌骑士寻找圣杯。在亚瑟王传说中，圣杯被赋予了凯尔特的魔幻色彩。在基督耶稣被钉在十字架上时，鲜血流入到圣杯当中。兰斯洛特找到圣杯，但由于不贞的事实而无法得到圣杯。他的儿子，同为圆桌骑士的加拉哈德得到圣杯，但由于精神的无欲最终放弃了圣杯。寻找圣杯成为寻找“上帝之体”的代名词，当加拉哈德接过圣杯时，他的灵魂也得到了救赎。因此，寻找圣杯是伟大的壮举，只有有资格被救赎的人才能够完成，无数骑士为了寻求圣杯而踏上了不归之路。

除此之外，《Fate》中还应用了库夫林，他是光之神Lugh的儿子，半神半人的英雄。为了娶到心上人，他通过“影之国”的考验，得到了武器Gae bolg。成年后组成了“赤枝骑士团”，以骁勇善战而著称。

应用与评价

圣杯是传说中可实现持有者一切愿望的宝物。为了使圣杯出现的仪式即是圣杯战争。参加圣杯战争的被圣杯所选择的七位魔术师Master与七位被成为Servant的使魔。使魔是由圣杯选择的七位英灵，被分为七个职阶，以使魔的身分被召唤出来。只有一组能最终获得圣杯。魔术师卫宫士郎，偶然与Servant的剑士Saber订定契约，被卷入圣杯战争中。

不难看出，《Fate》的主线剧情即引自于凯尔特神话寻找圣杯的主题。当然，作为游戏，《Fate》对此进行了大胆的修改。引入英灵与竞争的概念，使得人物与剧情设定易于实现。同时，这也是将《Fate》系列归为凯尔特神话来源游戏的重要原因。事实上，七位英灵的原型出自各种神话，希腊神话、美索不达米亚传说等均有涉猎。但凯尔特神话对于这部作品当然有重要影响。

除了主线剧情之外，《Fate》对于凯尔特神话的应用集中于英灵的原型。

英灵Saber的真身即为亚瑟王，以秩序与善为属性。亚瑟王被称为保护不列颠的赤龙，持有龙之血统的人本身拥有龙的魔力，而Saber的强大即源于此。尽管以亚瑟王为真身，Saber却是个女孩子。她喜欢食物，喜欢狮子的毛绒玩具。这样的设定与被尊为“存在于过去，复活于未来”的亚瑟王相比，有一种强烈反差造成的乐趣。王的身分与王后不忠的故事是游戏衍生小





说源自原著的主要内容。第四次圣杯战争中Berserker真名为兰斯洛特，本为Saber身边第一骑士。王与王后结婚后，兰斯洛特成为王后的护卫。由于知晓王是女性的事实与政治婚姻的真相，面对每日哀伤的王后，兰斯洛特不幸陷入爱情。出于对背叛的憎恶，兰斯洛特抛却高贵的骑士身分，化身Berserker企图通过与王战斗以寻找救赎的方法，却意外死在了王的怀中。武器设定也与凯尔特神话有关。如“圣剑之鞘”，在传说中，圣剑之鞘具有不死能力，它可治愈伤者，并且抑制老化。

英灵Lancer的真身为上文提到的库夫林，在《Fate》中他是个性格豪爽的磊落汉子，对他来说，战斗的乐趣要高过对圣杯的渴望。可以看出，Lancer的设定非常符合凯尔特神话的描述。他的技能设定，如战斗续行，即濒死状态依然可以战斗也与形象相符。



其他英灵出处则各不相同。虽然受众较窄，“《Fate》系列”依旧有不少死忠。作为游戏中并不常见的神话来源，凯尔特神话的故事与人物为游戏增添了不少乐趣。

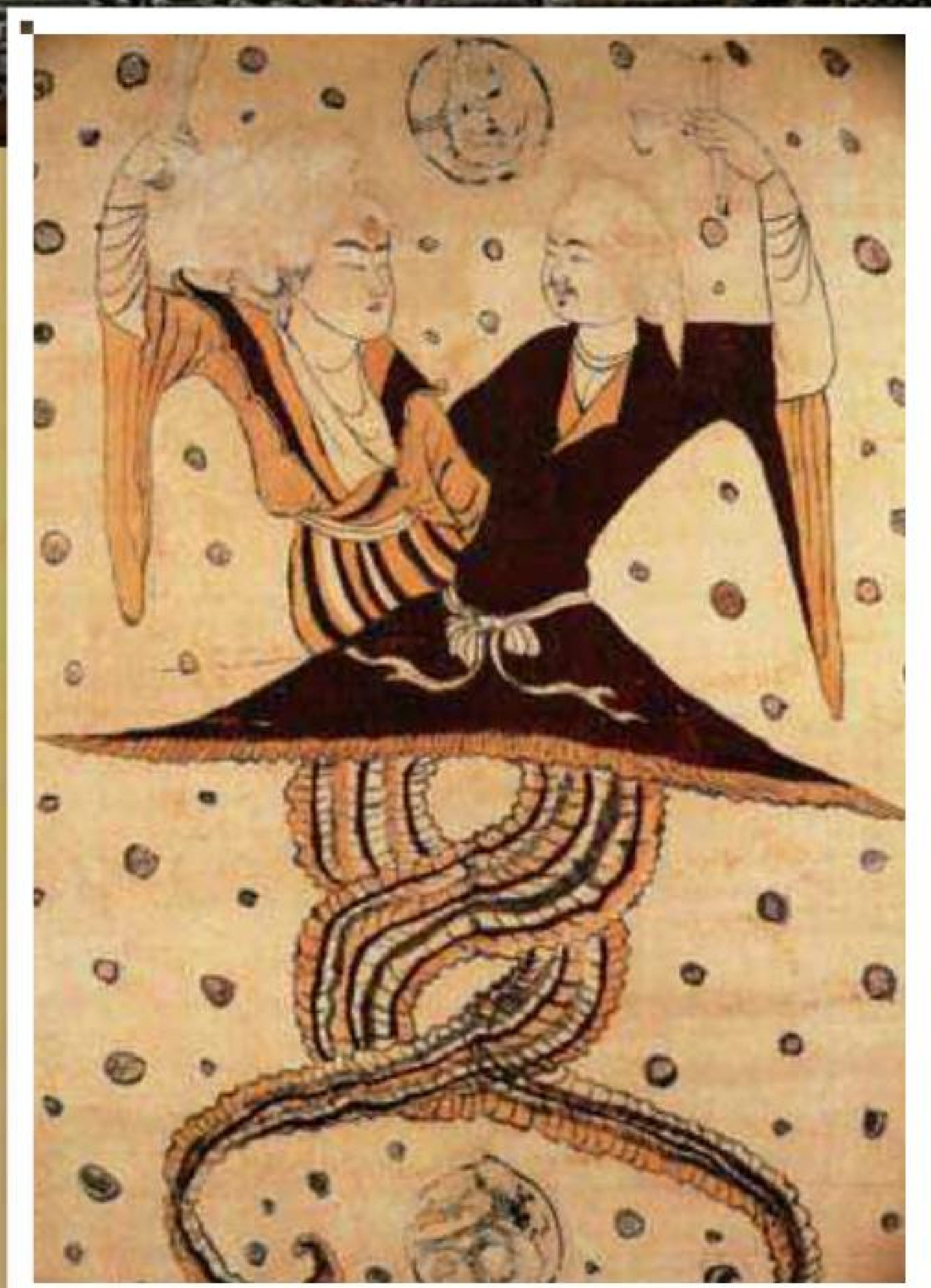




《无双大蛇》系列

来源







上古传说时代是中国历史奇异的存在。关于其时的社会发展，古人曾用“大同”、“小康”加以比较说明。历史学家

的考据认为，燧人氏与中国旧石器时代的特征相符合。上古传说时代最为人所熟知的部分当属传说人物，如黄帝、盘古、伏羲等。《无双大蛇》中主要涉及到的上古传说人物为伏羲和女娲。

伏羲是传说中的中国古代君主，华夏太古三皇之一。他的主要事迹有八卦的创造与授人渔猎的方法，前者同时是中国古文字的开端。除此之外，伏羲创文字，谱古曲，曾发明瑟这一乐器。

女娲是中国上古之神，传说她“炼石补天，捏土造人，立极造物，别男女，通婚姻，造笙簧”。这些事迹我们大都熟悉。值得一提的是，《封神演义》中，因纣王对女娲不敬，女娲在盛怒之下命令三妖迷惑纣王，加速商朝的毁灭，三妖中的狐精日后即附身于妲己。原本为同一派系的女娲与妲己，在《无双大蛇》中“相煎何太急”。

女娲与伏羲联系紧密，最多的说法为二人即为兄妹，也是夫妻，同为人首蛇身。有学者认为，女娲传说为历史发展中，人们逐渐加工而成。因此，女娲与伏羲是相继的氏族首领，为从母系社会到父系社会的过渡。

除上古传说外，《无双大蛇》也应用到《西游记》与《封神演义》的人物，但已不属于严格定义的神话，不在探讨之列。

应用与评价

《无双大蛇》以魔王远吕智所创造的异次元世界为舞台，集结三国与日本战国的诸多英雄，共同讨伐魔王远吕智。续作《魔王再临》中，更是加入中国创世神话女娲、伏羲等角色，姜尚、孙悟空亦乱入其中。这样的设定使得玩家可用角色成为“《无双》系列”之最，而全新的组队系统也得以实现。

在《无双大蛇》中，远吕智原本为仙人所擒，囚禁于仙界，却在妲己的帮助下出逃，并扭曲时空，企图令各路英雄落入自己的魔爪。而伏羲与女娲作为仙界天帝，则联合昆仑山仙人太公望捉拿在逃的孙悟空与妲己。作为一款杂烩游戏，剧情本身即为架空，选取广受关注的人物吸引人气才是要紧之事。而加入《无双大蛇》





的人物无一例外出于同样的原因被改造形象。伏羲、女娲不再是传统神话中人首蛇身的形象，而是化身俊男靓女，以夺目的姿态参战。尽管如此，选取伏羲、女娲作为仙界代表似乎是再合适不过的，女娲是上古传说中为数不多的女性人物，而伏羲则可作为与之相伴的形象出现。虽然各种不合事实的设定交错混杂，但对于一个以其为卖点的游戏来说，这并不能称为缺陷。

结语

人类似乎都有一种回溯过去的冲动。作为个体，我们常常记起儿时的回忆，而神话则代表人类的少年时代。神话对于我们总有一种天然的吸引力，令人一读再读。当艺术形式本身已经得到扩充，讲述神话的方式也不再只有一种。作为玩家的我们，也期待着在游戏这个可以互动的媒介重新体验神话。对于开发者来说，神话也是游戏的天然选题。然而，仔细梳理神话来源的游戏之后，我们却发现，这一领域还有太多宝藏尚未挖掘。首先是神话元素往往散落于游戏各个角落，使用神话元素作为统一的世界观的游戏并不多；其次，游戏中并未出现过冷僻而神秘的神话内容，而很多有趣的题材，如玛雅与亚特兰蒂斯只出现于解谜休闲游戏的标题之中。可以理解这些现象形成的原因，如何利用游戏的交互性更好地重述神话，依然值得设计师仔细思考。

优秀的游戏能够唤起玩家重读经典的兴趣。同时，神话的开放性使得重构甚至成为一种必要。继文学、影视之后，游戏成为重构的另一个主要阵营。从更深的层次来说，游戏与其他艺术形式同属文化的一部分，任何两者的交互都是必要而有意义的，正是这样的交互为我们提供了更好的文化体验。

文 miru　编 苍穹　美编 咕噜

ALIENS INFESTATION

异形 群袭			
Aliens: Infestation			
SEGA	ACT	2011年10月11日	
美版	1人	256Mb	29.99美元
无对应周边			NDS

《异形 群袭》是一款2D的动作射击游戏，以2D画面见长的Wayforward参与了本作的制作，NDS平台的《魂斗罗4》就出自该工作室。游戏讲述了殖民地陆战队在巨型宇宙船Sulaco和LV-426行星冒险的故事，如果你喜欢《异形》这个科幻恐怖电影系列，相信一定会在游戏中发现许多熟悉的元素。

系统介绍

操作

按键	功能
←→	移动
↑	向上瞄准，使用电梯或梯子
↓	下蹲，使用电梯或梯子
A	开门、贴近掩体、调查、翻滚（移动时）
B	跳跃
X	使用爆炸武器
Y	射击
L	原地射击
R	加速跑
START	暂停
SELECT	切换爆炸武器
触摸屏	选择武器或角色，切换地图等



上屏幕左上角，绿色条状物表示角色的生命槽、红色的表示体力槽、下方是当前装备的射击、爆炸武器，左侧的数字则是当前射击武器弹夹里的残弹数。加速跑和翻滚都要消耗体力槽，该槽会自动回复；在攀爬梯子时按B键可以直接跳下，但要注意从过高的地方摔落时会消减一定的体力槽；射击时按←、→键会保持当前举枪方向进行前后移动，而按住L键进行原地射击时，用十字键可以控制角色向八个方向瞄准；按A键可以贴近掩体，随后按Y键可以躲在掩体后进行盲射；当角色打完弹夹内的子弹后会自动上弹，玩家也可以通过点击下屏幕当前装备着的枪械进行手动上弹；被异形扑倒或缠住时需要连打A键挣脱。

武器

下屏幕显示当前队伍的4名成员，以及武器和特殊道具情况。游戏中的武器分为两类，一种是射击武器，一种是爆炸武器。而角色携带的射击武器又有两把，一把是主武器，另一把固定为子弹无限的手枪。武器并不是一开始都能使用的，随着游戏的进行，才可以获得越来越多的新武器。当玩家在游戏中捡到带有"↑"标志的升级箱后，可以提升当前装备着的射击武器的等级（枪械旁边会出现+1字样），手枪也是可以升级的。每种射击武器最高可以升到3级，提升效果为武器威力，并不能增加弹药数。带有攻击性的爆炸武器都有数量限制，而且爆炸具有一定的范围，注意不要波及到自己。

射击武器	
手枪	子弹无限，射速慢、威力小，一般只在其他武器弹药耗尽的情况下使用
机枪	适用性极佳的武器，弹药足、射速快，初期威力虽一般，但升级后效果不俗，且只有它可以发射榴弹
火焰枪	威力较小，能量会自动回复，因此无须担心弹药数，射击的范围较广，对付异形幼体有特效，也是开门的重要装备
霰弹枪	威力很大、范围颇广，但射程短，最大的缺点是连射速度慢，上弹速度更慢，要使用它一定要活用手动上弹操作
重机枪	后期的主力武器，威力大、射速快，弹药十分充足，不过从举枪到射击有一小段反应时间，需要把握提前量

爆炸武器	
榴弹	直线射击，威力大、命中率高，只有机枪可以发射
信号棒	扔出后可在地图上标记红点，能无限使用但没有攻击力
C4炸药	需自行选择安放地点，按X键引爆，威力很大
手雷	威力很大，但是不容易瞄准，引爆时间也长

地图

游戏的地图系统类似于《银河战士》和《恶魔城》，去过的区域都会被点亮并标示出来，带"S"字样的补给点也散布在地图各处。地图的区域分为两种，一种是"明区"，即可以在地图上查看到的区域；另一种是"暗区"，这种区域在地图上看不到，只有漆黑一片，且入口也比较隐蔽。在游戏过程中，每个阶段的活动区域都有限制，这些限制是通过各种门和机关来实现的，要打开这些门或机关，玩家需要取得各种特殊道具才行，具体的功能在攻略部分再详细介绍。地图系统还有个比较有特色的地方，就是允许玩家自己做标记，点击下屏使用信号棒之后，地图上就会显示出红点，这一功能对在暗区活动时帮助很大。拿到"动态捕捉器"后，除了在流程中会以黄色或绿色的亮点显示下一个目标外，地图上还会以忽明忽暗的蓝点表示生命体，其有可能是异形等敌人或幸存的我方队员，在暗区行动时一定要多加注意。

补给点&角色

在进入补给点之后，当前角色的HP自动回复，武器的弹药也会自动补充，调查左边的电脑可以存档，右边的可以切换已取得的主武器。游戏最初有4名初始角色，在补给点中、章节开始或角色阵亡时，点击下屏幕的头像可以换人。不同角色并没有性能上的差别，只在剧情的对话上会有所差异。队伍中最多只能存在4名角色，全员阵亡后任务便宣告失败。如果队伍中有人死亡，可以通过与流程中发现的士兵对话，令其加入来补充队员。本作还有一个特点，在非BOSS战的情况下队员的生命槽耗尽后（不能是被爆炸物炸死的），他们并不是即刻死去，而是被异形拖到了自己的巢穴中，玩家需要在现实的5分钟内前往巢穴进行营救（地图上会出现黄点，



巢穴都在暗区），及时解救便能令其重新回到队伍，若超过时间、信号消失的话就说明其彻底死亡了。

游戏标题菜单Extras的Marine Roster一项下会显示陆战队员的详细资料，共20人，后15个需要在游戏中成功解救（与其对话即可，不需要令其加入队伍）才能开启。下文攻略中也会为玩家们讲解他们的所在位置，方便各位展开搜寻。

流程攻略

Chapter 1

开场剧情过后先在下屏从四人中点选一位陆战队员，然后一路向右走，途中有一个补给点，而沿路的电梯目前都无法使用。到达最右侧后使用墙边的升降机到达下层，往左走在猫咪跳出来的位置可以找到红色的“钥匙卡L1”，以后就可以使用同级的电梯了。原路返回上层使用L1的电梯，到达下层区域后音乐变得紧张起来，不过不用担心，暂时没有战斗。使用小型升降机到达上层后一阵震动，装有手雷的绿色箱子掉落下来。在下屏幕点选手雷后，按X键就可以将其扔出，借此炸毁前方闪烁的墙壁（不少类似的发光地板、墙壁都能炸掉，其中可以发现隐藏道具箱或幸存队员）。进入昏暗的通道后有一段路需要按住↓键蹲着前进（按A键翻滚移动得更快），到达尽头后后沿着尸体左侧的梯子向下攀爬。

掉落到新的区域后左右皆可通行，建议先向左走，用手雷炸掉亮光的天花板后就能跳上去，一路来到封闭的房间后按A键调查电脑就能获得地图了（点击下屏幕右下角的“MAP”字样就可以切换到地图）。在离开前需要点击下屏幕的红色信号棒，这样地图上就会出现一个红色的标记，非常方便。随后向右走来到最



开始的岔路处，开门后就要迎击游戏中遇到的第一个敌人，不过机器人的智能有限，保持距离后蹲着开枪即可安全将其消灭，但要注意其爆炸时仍有伤害判定，房间上层有手雷和血包等补给品。由L1电梯到达下层区域，左侧走不了多远就会碰壁，先向右走击倒沿路的机器人，在一个箱子下可以看到“扳手”，不过可望不可及。炸掉上层的墙壁后向右，在冒烟的机器人身后的小房间中可以得到“手持式电切割机”，在焊死的门前点击下屏的“WELD”字样就可以把门切开了。切开左侧的门后得到“动态捕捉器”，此后下屏地图上会以黄色的亮点表示目标，蓝色亮点为一般生命体。一路向左切开之前无法通过的房门，到达那个显示黄色亮点的房间后，游戏的真正主角——异形就会登场了。它的移动非常迅速，且多是用近身攻击，用机枪向它扫射的同时要徐徐后退保持距离，将其击倒后可以捡到从逃走的幸存者身上掉落的“钥匙卡L2”。这间房间下方的两个小密室里充斥着异形的幼体和巢穴，左侧的房间中可以找到队员Amber "Buster" Fischer。

一路返回最初留下红色标记的房间，切开焊死的门后在左上方发现队员John "Booker" Losso。搭乘L2电梯到达黄色标记的右上角，右侧的房间一片漆黑，没有照明装置的前提下无法进入探索，用手雷炸开天花板后进入黑暗的通道。刚走没几步就遇到一名士兵，而异形的幼体随后就冲破他的胸腔而出——电影中的经典一幕再现！一路向左前行，路上有非常多敌人，注意节省弹药和手雷，因为走到尽头后就要进入第一场BOSS战（注意，BOSS战后会暂时离开本区域，想要探索的玩家记得提前进行）。巨大的异形女王非常耐打，其弱点在头部，房间左侧还有许多幼体会造成干扰。其实这里不用着急往女王身后移动，一开始连续用手雷轰炸它的头部可以造成第一次长时间硬直，原地站定后抬枪45°继续猛轰，待其恢复行动后注意利用翻滚躲避它的近身攻击，随后换上榴弹继续瞄准头部轰炸，出硬直后再用机枪扫射，只要注意保持距离，很快就能将其轻松击倒。获胜后进入右侧的房间找到幸存者，本章节结束。



Chapter 2

飞船降落后陆战队员们来到了一个新的场景，用电切割机打开大门后一路向右，沿途的人类士兵多用掩体射击可以安全稳妥地干掉。途中的电梯目前无需乘坐，直接冲向尽头的房间，在上层拿到地图后行动就方便得多了。右侧的区域依然是一片漆黑无法进入，目前的首要目标是找到照明装置。回到第一个电梯处进入上层区域，往左能捡到一把霰弹枪，在补给点可以进行主武器切换。

搭乘第二个电梯进入下层，在一个被锁死的电梯前炸掉亮光的地板，进入遍布幼体的房间就可以找到“照明灯”。今后点击下屏幕的“LIGHT”字样就可以照明，不过只对周围的一小块区域有效，要多利用地图来判断隐藏在黑暗中的敌人。补给点右侧的黑暗房间下层可以找到队员Jay "Gristle" Henick。前往最初获得地图的房间，进入其右方的小黑屋有一个正在冲凉的男子（汗），调查他身边的毛巾后就能得到“电梯钥匙”。

搭乘先前不能使用的电梯到达最下层，这里的异形新种的行动会快不少且更耐打，尤其在黑暗的房间时更要多加小心。到达一扇大门处后触发剧情，需要寻找炸药把它炸碎，而炸药在前一个区域房间上层的右手边。埋下炸药后迅速往后跑，否则被卷入爆炸可是会直接死亡的。成功炸毁巨炮后继续往右探索，地图上那个圆球是我们的下一个目标，从其右下的房间地板处进入隐藏的区域，击倒大群的异形后可以找到炸药。在圆球前埋下炸药后，路上会出现机器人，不要与它们缠斗，优先利用翻滚撤离到安全区域再说。到达第二门巨炮的区域前，爬上长长的扶梯可以找到一个武器升级包，炸药则在右侧有油桶的房间下层。隐藏区域中依然有大量的异形，还有一个平台需要按住R键利用冲刺后起跳才能顺利到达。随后如法炮制炸掉目标，就可以通过电梯前往最上层了。



在久违的补给点上方可以发现队员Deepak "Cowboy" Singh。一路向右会遇到大量的敌人，注意合理利用掩体和有限的手雷，到达地图标志的绿点后就能乘上装甲车。随后要操控装甲车击退成群袭来的异形，触摸屏控制射击方向和开火，十字键则控制装甲车的位置。无论异形的体积大小都能一炮轰杀，但被它们靠近后装甲车就会损血，不过装甲车还算耐打，只要适当背版熟悉异形的出现位置，提前调整好炮口进行连续射击即可。

坚持到新的区域后地上有大量的补给品，而前进不远就要展开BOSS战。进入战斗后优先解决地面上的虫卵和幼体，免得它们碍事。此战要充分利用场地的宽度，一开始的几个补给箱也可以留到血量不足或弹药耗尽的时候吃。BOSS的弱点在胸口，它的手、脚攻击都有准备动作，看到后提前后撤即可躲开，而喷吐的毒液则是由远及近的，可以朝着它身体移动，与它保持一定的距离并伺机攻击，待它半跪在地上陷入硬直后就可以上前猛攻。艰难取胜后顺利逃脱，主菜单Extra项目下的“Knife Trick”就会开启——这是向电影原作致敬的一个小游戏。



Chapter 3

回到太空船区域，剧情过后地图上发光的绿点是此行的目标，而之前由于黑暗无法进入的房间也可以一一过去探索了，比如第1章BOSS战前，炸天花板处右侧那个黑暗的房间内就可以找到队员Zoe "Cutter" Kennedy。到达绿点表示的房间后能够得到火焰枪，去补给点把它换出来，就可以烧毁凝结在门上的紫色物体了。

下一个目标绿点位于左上方，用火炎枪烧毁原本挡在L2电梯门口的障碍后继续前进，到第二个L2电梯后先前往上层，到目的地处拿到

“钥匙卡L3”。返回之前L2电梯的岔路处向左走，利用前面的L3电梯到达下层。向着



目标的绿点前进的必经之路上可以遇到男队员Angel "Cuchillos" Sinise，其身后不远处有一把“钥匙”，用于启动黄色的机械人。乘上机械人后Y键为机械手臂攻击，X键则是砸地攻击，可以砸掉沿路的箱子，A键用于从机械人上跳下，R键可以让它跑步加快且不耗体力槽。前进不远就会遇到第一章交手过的BOSS，此时的异形女王无法杀死，先用机械人对其展开攻击，不用急着向前，看准时机出拳即可（一旦机械人被打爆也没有关系）。给其造成一定伤害后它就会发狂地向左侧冲去，并撞掉挡路的箱子。此时玩家要跳下机械人，先去调查前方不远处的控制台，然后从地面的扶梯爬到下层，依次调查下方的控制台（每层两个）、把灯一一打开，BOSS跳下来干扰时就用手雷或榴弹给它一炮，让它进入硬直状态。把全部控制灯点亮后，飞船底部的舱门就会打开，随后异形女王被吸入广阔的宇宙空间。

Chapter 4

本章来到一个全新的区域，一开始径直走到最右侧会发现一些自动机枪，此时拿它们没辙，先由电梯前往下层吧。炸开遍布尸体房间的地板，由暗道走可以发现队员Frank "Bonesaw" Heston。乘电梯到达下一层满是电脑的房间后，调查控制台即可



得到地图。继续搭乘电梯到达下一层后先向右走，经过一个漆黑的房间后炸毁闪光的墙壁，在通道中可以找到“钥匙卡”。原路返回后穿过有X光照射的房间，有刚才得到的钥匙卡就可以开启左侧的大门了。

继续前进可以看到一个队员，不过由于蒸汽和障碍物的阻挡我们暂时无法靠近她。向右行炸开补给点前的地板，下层会遇到全新种类的异形，一路上还有大量的异形幼体。房间左右两边会有不少的隐藏通路，除了能得到两个武器升级包外，还有一条能通向刚才路上看到的那位女队员Mei-Lin "Beta" Chau身边。到达最底层后可以找到一挺重机枪，炸开左侧的房间的墙壁则能拿到“控制装置”，有了它就可以令一路上遇到的那些自动机枪停止射击了。原路返回上层，从第一次遇到自动机枪处向右行，就可以前往地图的右上方了。

到达最上层后随即进入BOSS战，这只异形就是之前遇到的新型杂兵的巨大化形态，其动作非常迅猛，但也比较有规律。此战建议不要只往一个方向躲，在BOSS跳起扑过来那一下时朝它的身下翻滚，然后再边开枪边移动躲开其手部的攻击。待其使出一次横向冲撞后，接下来就会高高跃起，一定要看准BOSS下落的位置并立刻翻滚，否则被砸中可是会损失大量HP的。只要躲过BOSS腾空落地的这一下，它就会陷入短暂的硬直，这时正是攻击它的绝好时机。如此反复，待其HP损失一定量后，挥爪攻击会变成二连击，这一下有效范围更长，因此要换一种战术：躲开其飞扑攻击后，待其靠近并停顿的一刹那迅速翻滚躲开挥爪攻击。到其HP所剩无几时，它会追加双掌拍地的攻击，还会抓起场景里的尸体扔过来（会先发出一声吼叫），只要再坚持一下就能获得胜利。

Chapter 5

最终章回到广阔复杂的宇宙船场景，剧情过后会被两个人类士兵包夹，干掉他们后目标地点会以黄色亮点标出。向着目的地前进的途中可以看到黄色的机械人，驾驶它砸掉箱子就能拿到底下的“扳手”了。扳手的作用是关闭黄色的阀门，这样地面上就不会喷出蒸汽了。还记得最上层的补给点上方的“钥匙卡L4”吗？现在就可以过去拿取了。另外在找到第一

个女队员处右侧的地下室中，关闭蒸汽阀门后可以发现队员Jeff "Lucky" Palms。

来到图中红点所示的L4电梯，之后一路向左，搭乘电梯向上后朝右走，这里的大房间内除了有一名队员Hank "Husker" Thompson外，



还能得到“C4炸药”，此后那些巨大的残骸障碍物就可以用炸药轰成渣了，在下屏选择炸药后，按X键放置，然后再按X键引爆，记得站远一点，不要伤到自己。之后的路线比较单一，一路打开阀门、炸毁残骸、通过自动机枪等装置，在L5的电梯右侧房间还能发现一名队员Friedric "Rook" Marcus。到达地图最左端拿到“钥匙卡L5”，接下来的目标地点会用绿点标示出。沿地图左上角的通道进入暗区，调查绿点位置的开关。第二个绿点标示的开关位于地图中央的明区，拖动一下地图就可以看到，其左上的房间里可以找到队员Dave "BBQ" Williams（需搭乘L5电梯）。第三个开关的路线也很清晰，用火焰枪烧开其右上房间的大门可以发现队员Mike "Five-Pack"。第四个开关位于地图最右侧的暗区，由地图右上角L6电梯边的暗道可以前往。

全部4个开关关闭后，目标的绿点出现在



地图右上角，但由于没有“钥匙卡L6”此时无法前往。剧情后地图右侧的暗区出现了几个黄点，接下来要过去调查。在从上往下数第四个黄点处可以找到一名队员Jasper"Iron Sights"，而最下层黄点右侧的尽头处可以发现“氧气罐”。回到上一层向陆战队员右侧走，有“氧气罐”的情况下就可以穿上宇航服到达飞船外壁。此时我方角色处在微重力状态，跳跃得更高但下落时也会比较慢，可以踩踏的平台是会微微发出绿光的，一旦远离飞船的范围角色会直接死亡。地图上的绿点是此行的目的地，一路向上跳跃，沿着飞船的顶层前进，沿路遇到的异形能躲就躲，不要恋战。到达绿点后进门结束这一段特殊的旅程，前进不远就能拿到“钥匙卡L6”。顺利进入地图右上角靠近开关，剧情过后画面开始泛红，飞船拉响警报。最后一个目标位于飞船的最底层，路程看起来比较远，但可以通过右侧的暗道快速前往，且路上没有敌人，省时又省力。

到达最下层后是补给点和最后一名队员Jimmy "Chiever" Kim，继续深入就要展开最终BOSS战了！最终战的场景非常庞大，分上、中、下三层，每层都有一些可以打爆的油桶，我方角色和BOSS都能在这三层之间任意移动。在场景的左上角有个小房间，里面有不少补给品，一定要充分利用。最终BOSS是巨大的异形女王，非常耐打，要做好持久战的准备，战斗中女王会招出一些普通的异形，一定要优先清除掉它们，激活了场景两边的自动机枪后，它们也会自动对普通异形发起攻击。这一战大致可



以分为两阶段，第一阶段利用场景中现成的油桶对其造成爆炸伤害，油桶用完后，就开始进行第二阶段的接近战。女王的攻击方式大致有两种，一种是爪击，一种是跳起来踩踏。爪击虽然威力不大但不太好躲避，因为敌人出招很快，但是站在其身后攻击可以避免中招，女王转身时要特别注意；至于跳起来踩踏这招，只要及时翻滚很容易躲避，因为敌人的滞空时间比较长。由于只有攻击BOSS的身体才能对其造成伤害，所以我方攻击时一定要用斜45°射击才能击中目标。BOSS一旦从空中落地，会有一小段硬直时间，这时站在合理位置进行射击，可以对BOSS造成连续伤害，将全部弹药倾泻在它身上，就可以迎来最后的大结局了！



本作的气氛渲染十分到位，《异形》电影所带来的那种恐怖感和紧张感在游戏中都能够体现出来。游戏中的所有角色战死之后都不能复生，玩起来很有恐怖生存类游戏的感觉，全员存活通关也是个充满挑战性的玩法。游戏的不足之处也有不少，比如角色的动作稍显僵硬，特别是跳跃，对玩惯《魂斗罗》的玩家来说，一开始很难适应这种跳跃方式，还有就是射击时不能转身，对战大量敌人时会显得很不方便。其他的诸如地图探索、武器系统等要素做得都还不错，喜欢动作射击的玩家们不妨试试这款NDS的原创佳作。



“《蜘蛛侠》系列”的最新作《蜘蛛侠 时间边缘》是一款横跨PS3、Xbox360、Wii、3DS和NDS五个游戏平台的作品。本作的故事剧情主要聚焦于《神奇蜘蛛侠》和《蜘蛛侠2099》两部原作，玩家需要纠正交错的时间来避免未来彼得·帕克的死亡。鉴于蜘蛛侠在欧美地区的大人气，本作还是备受玩家期待的，只不过比起其他版本来说，并不起眼的NDS版是否能让人满意呢，还是请大家往下看吧。

文 纸鸢　美编 Juxi

蜘蛛侠 时间边缘			
Spider-Man: Edge of time			
Activision	ACT	2011年10月4日	
美版	512Mb	1人	19.99美元
无对应周边			NDS

系统介绍

操作说明	
方向键	←→控制蜘蛛侠前后移动，按住↓后蜘蛛侠会趴在地面上，此时按住↓不放再按→或者←，蜘蛛侠便会匍匐前进
A	向前喷射蜘蛛网，可以捆住敌人，也可以射出后粘墙上让蜘蛛侠飞出去
B	跳跃，跳起后在空中再按B可以向天花板上喷射蜘蛛网；在空中按住B不放可以吊在空中，按方向左右可以摇摆
X	抓住敌人，但并不算实用，此外X键还可以用来做出开门等特殊动作
Y	攻击，按住不放再松开则是重击
L	后跳回避
R	切换喷出网的种类
SELECT	切换时代，也就是在《神奇蜘蛛侠》和《蜘蛛侠2099》之间切换，角色外型和场景都会出现变化，游戏过程中，很多地方都需要玩家灵活使用切换才能顺利通过
START	暂停游戏，调出菜单

存档说明

进入游戏后按下START键会直接进入标题画面，上屏显示游戏的英文原名，下屏则是存档位置，游戏提供了3个存档位置给玩家，这样一来多人使用同一张游戏卡进行游戏也不会互相影响。

而在游戏过程中是无法即时存档，只能在特定的存档点完成存档。存档的方式很简单：控制蜘蛛侠路过存档点即可自动完成存档。顺带一提，路过存档点的时候生命值会完全恢复。



画面说明



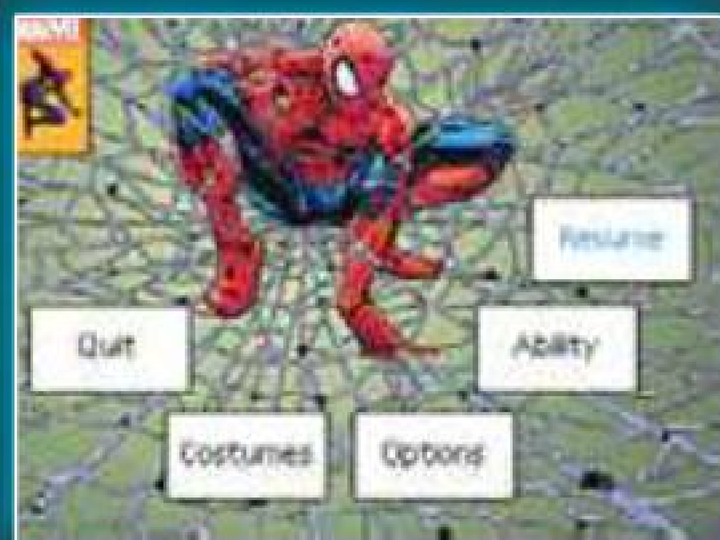
简单介绍一下游戏过程中的主界面。上屏显示的是一个简明地图，第一眼看过去立刻让人想到了NDS上的“《恶魔城》系列”，不过说实在的，这个地图实在是简陋过头了，也就能看出来是个小地图，上面一些主要的内容会用各种颜色的圆点来表示，只不过总是透着一种寒酸的感觉。

而在下屏上，就是游戏的主界面了，比起上屏的地图，下屏的画面也没有强到哪儿去，除了蜘蛛侠就是左上角的生命值槽了。虽然实际游戏时的效果会比图中的静态效果好一些，但是也不用抱太大的希望，在画面上这款游戏是没有任何的卖点了。而且前面也提到了，尽管游戏的主要显示都集中在下屏，但是却没有利用到触控的操作出现。



◀此处就是存档点。

菜单说明



游戏过程中，按下START键可以调出菜单。这时候上屏会显示当前这一关卡玩家需要完成的的任务是什么，下屏则是菜单选项。点击Resume的话是退出菜单继续游戏，点击Quit则是直接退出游戏。



在Abilities菜单下可以看到进阶操作说明，那些显示“？？？”的就是还没有开启的招式，只有不断深入游戏才能学到，不过游戏过程中依然可以在此随时查看已经可以使用的招式。

在Options菜单下可以调整游戏音量和BGM音量大小，点击Subtitles则是控制字幕的开关。

Costumes里玩家可以给2个蜘蛛侠进行变装操作，调整以后点击Save and Exit就完成变装了。

上手体验

好了，说了这么多，下面就请跟随笔者一起进入游戏中，实际上手看看本作吧。



第一次进行游戏时会出现图份额动画，虽然算不上华丽，但是粗犷却不失精美的典型美式漫画风格在这里体现得淋漓尽致。



第一关几乎没有敌人出现，主要是给玩家熟练操作。在操作的过程中，系统会给出一些简单的提示，如果有疑问的话可以在这里查看。这里主要要说的是，本作虽然是ACT，但是却设置了不少谜题内容，下面我们来看看第一关的任务吧。首先控制蜘蛛侠来到这五台计算机处，然后按SELECT切到“蜘蛛侠2099”的场景来到一样的地方。



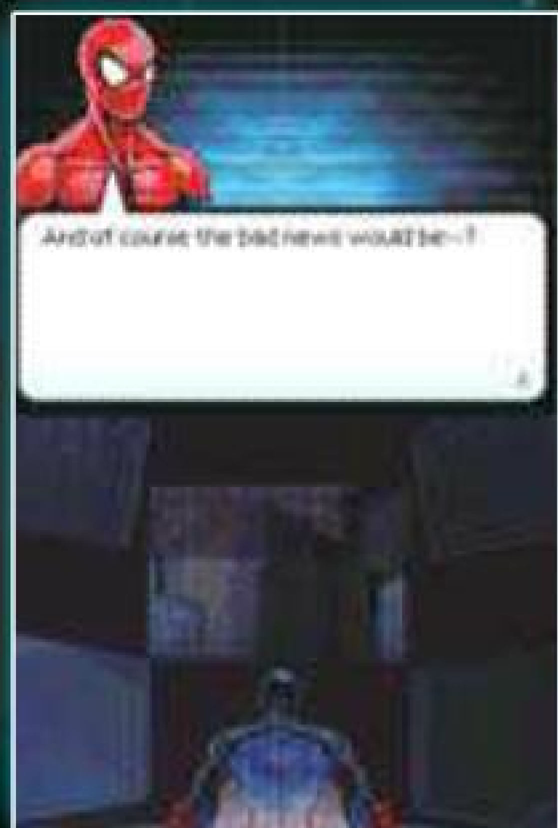
这时我们可以看到这里的五台计算器有三台是蓝屏的，我们姑且就当他们是被开启的好了，切换回蜘蛛侠的时代，将对应的三台电脑弄成死机，不对，是弄成蓝屏，这时右边的门被打开了。



接着还是控制着蜘蛛侠来到尽头，把一台蓝屏的电脑重启一下，2个世界的屏障都消失了，可以去找BOSS的麻烦了。



发现BOSS后直接引发BOSS战，BOSS一直是处于无敌状态，玩家只能一直闪躲，等他跪下的时候就可以鞭打他了，差不多3个回合就可以把BOSS轻松拿下。



BOSS战结束后开始过场动画，两位蜘蛛侠开始亲切会谈，不过图中这句对话的最后的符号难道是聊天表情?



剧情结束后，蜘蛛侠拿到新的蜘蛛网能力，之后就可以使用A键发射蜘蛛网把墙壁推到。顺带一提，以后再拿到新的能力的话，还可以使用R键切换发射的蜘蛛网的类型了。



走着走着，第二个BOSS就很唐突地出现了，不仅如此，第二个BOSS竟然比前面那位还要弱小，只要控制着蜘蛛侠不停地攻击就可以将其轻松解决，基本没有任何技术含量可言。



虽然无法和日式ACT相提并论，而且画面、音效等游戏的关键内容表现也非常薄弱，但是本作还是有其值得一玩的地方，比如穿插在ACT中的解谜以及还算说得过去的游戏手感。但是比起家用机版，本作实在有种敷衍了事的感觉，恐怕Activision在决定制作跨平台版的《蜘蛛侠 时之边缘》时，就那么顺手做了一个NDS版出来赚钱。尽管这照顾到了只拥有NDS又喜欢蜘蛛侠的玩家的心情，但是却省事过头了，所以这款游戏只推荐给特别喜欢《蜘蛛侠》并且只有NDS版可玩的同学尝试。

游戏一品轩

文 翔Starry、Civily练

栏目主持：LIKY

期待已久的《碧之轨迹》终于推出了，小C在第一时间进行了试玩，虽说在画面系统上的进化不算大，但是依然让我兴奋不已。此次日本媒体给《碧之轨迹》打了32分，这让作为系列粉丝的小C有些不太满意，我只能安慰自己评分神马的都是不客观的，只要Falcom让粉丝们满意就可以了。

NDS 红石DS 被红色意志引导的人们

RED STONE DS ～赤き意志に導かれし者たち～

Logic Korea	RPG
日版	编号：5786

本辑游戏推荐

寻找传说中的魔法石

《红石》是韩国网游发展初期的一款经典游戏作品，其新奇的世界观和绚丽的技能在当时吸引住了不少玩家，而近日这款网络游戏在被重制后移植到了NDS平台。故事讲述了在布兰戴尔大陆有一颗具有巨大魔力的红石，据传它能给拥有者带来永生和无尽的财富，无数寻找它的人们都献出了青春甚至生命，而玩家将为专门研究红石的“赤眼机构”服务，竭尽所能寻找这块魔法石的下落。本作的画面保持了原作有些厚重的2D风格，斑驳的场景和诡异的魔法让游戏神秘感十足，不过由于NDS屏幕分辨率的限制，本作的画面略显粗糙。游戏的操作很容易上手，玩家只需通过触摸屏即可在关卡中完成攻击、移动等操作，而点击屏幕上方的选项还可以快捷地切换技能，根据职业的不同其默认技能也会有不小的差别。随着游戏的深入，如何确定角色的发展方向会非常让人头痛，因为每次升级后获得的点数都非常有限，如果技能树里的点数太分散会让角色变得很平庸，而太集中又会让弱点变得非常明显，如何拿捏这个平衡对玩家是一个不小的挑战。此外，本作的团队系统也是一个亮点，玩家在冒险时可以挑选一些同伴弥补自身的不足，比如当玩家的职业是魔法师时需要频繁地切换技能和使用道具，此时能有一名战士当肉盾为你赢取宝贵的时间就再好不过了。总的来说，作为一款改编游戏能保留原作流畅的操作是非常可贵的，但是略显粗糙的画面可能会让一些“画面控”玩家想吐槽，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲游戏的人设质量还算不错。



▲本作看起来与曾经红极一时的《传奇》有点相似。

推荐给 原作的粉丝玩家·喜爱网络游戏的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 黑白赛车

Monochrome Racing

Nordcurrent	RAC
美版	容量：约139MB

▲黑白色的场景看起来有些硬派。

本作是一款特色非常鲜明的PSP MINIS游戏，除了赛车是彩色的以外其他一切都是黑白的，看起来既冲突又不失艺术感，如果仔细观察，我们能发现即使是黑白的场景厂商依然在细节上下了很多功夫，阳光的投影和斑驳的纹路一个都不少。除了画面有个性外，本作的规则也非常酷，游戏的镜头只跟随跑在最前面的赛车在移动，换句话说如果玩家没有紧随或保持领先，一旦赛车没出现在画面上就算GAME OVER，所以玩家必须顶住压力与对手奋力竞争，特别是在弯道处务必保证甩尾后能顺利到达加速点为赛车提速，一旦错过就很可能被落下很远。此外，本作的改装系统也很丰富，玩家可以对赛车的发动机、轮胎、配重等各种装备进行大改造，争取能在竞赛中发挥出最好的水平。总的来说本作是一款颇具特色的赛车小品游戏，紧张刺激的比赛氛围让人大呼过瘾。

推荐给 赛车游戏爱好者・喜欢紧张气氛的玩家

NDS 海绵宝宝 碰碰船竞速

SpongeBob's Boating Bash

THQ	RAC
美版	编号：5779

近几年海绵宝宝的人气在世界各地蹿升，许多小孩和女性都无法抵挡这个可爱的卡通形象，而本作就是根据其改编的一款竞速类的“赛船”游戏。游戏的画面采用了3D卡通渲染的形式，除了人设依然可爱外，沉船、海底沙漠、海底农场等6大场景都具有自己鲜明的特色，玩家将和对手们在这些地方展开激烈的斗争。游戏的操作很简单，玩家通过触控笔就能在下屏控制赛船的速度和方向，不仅可以小幅度地微操也能进行大尺度的甩尾操作，但游戏中除了技术很重要外“力量”也是一个不小的比赛因素，比如胖大星的赛船在和海绵宝宝的赛船一起抢道时会占有比较大的优势，只要船体一接触就可以轻轻松松把海绵宝宝撞开。此外，本作还为玩家提供了竞速模式进行游玩，在该模式中玩家可以对自己的爱船进行各种改造，让其在比赛中获得各种成就和奖杯，原作动画的粉丝不要错过该作。

推荐给 竞速类游戏爱好者・原动画的粉丝

▲竞争看起来很激烈啊！

PSP 史诗游戏

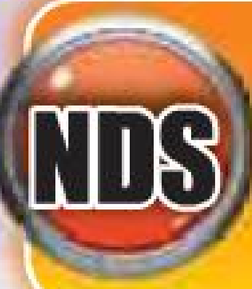
One Epic Game

Gripgames	ACT
美版	容量：145MB

自从iOS平台上的跑分游戏《Tiny Wing》获得成功以后，越来越多的厂商参与到了此类型游戏的开发中来，而本作就是这样一款火爆的跑分游戏。本作的名字非常“大气”，但是实际上游戏内容跟标题并没太大的联系，主角是一个金属味十足的彪形大汉，拿着一把枪在废墟、城堡、沙漠等场景冲锋陷阵，但是一路上从天而降的核燃料和敌人都是他的巨大障碍，玩家必须想方设法地避开它们，实在不行就用武器强行突破。本作最难的地方在于各个平台之间的跳跃上，由于判定比较严格，稍不小心就容易摔得粉身碎骨，但是在拿到喷射背包后这种情况就会缓解不少。此外，本作的生存模式也是挑战性十足，在屏幕的中上方能看到你前进的距离，想长时间保持不出错并不是一件简单的事情，对跑分类游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 对金属风格游戏感兴趣的玩家・跑分类游戏爱好者

▲游戏的内容跟名字似乎差别很大。



功夫

Kung Zhu

Activision	ACT
欧版	编号：5825



▲在关卡的背景中有着硕大的操作提示。

本作是一款以功夫猫为主题的动作游戏，虽然画面是典型的美式卡通风格，但是场景和各种设定上处处都流露出日系风格，游戏中共有6只猫可以选择，它们彼此的外形和能力都有着不小区别，有的擅长近身格斗，有的更适合进行远程攻击，而游戏中的每只猫还有六种属性的盔甲可以选择，让角色变化更加丰富。游戏中的敌人并不难对付，但是它们都异常勇猛，玩家应该针对不同的情况通过触摸屏进行盔甲变身，比如敌人从四面八方来袭时蓝色盔甲的散弹枪就显得非常实用，不过由于其攻击力稍弱，一般的敌人至少需要两枪才能干掉，所以并不适合近距离使用。此外，游戏中存在着许多蓝色水泡，把它们收集到一定数量后可以换取道具增强角色的能力。总的来说本作是一款爽快的2D横版动作游戏，但是场景存在一些透视问题，虽不影响游戏进行但是却有些碍眼，喜爱动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 对功夫感兴趣的玩家・动作游戏爱好者



月华缭乱 浪漫

月华缭乱 ROMANCE

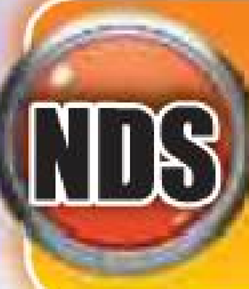
Idea Factory	AVG
日版	容量:约1.52GB



▲这个眼镜帅哥看起来有点傲娇啊。

本作是Idea Factory在近期推出的一款原创恋爱冒险游戏，细腻华丽的画风让其在推出前就受到了许多玩家的关注。故事讲述了女主角转学到了汇集各方名流的白樱学院，因为偶然的机会被拉进了一个名叫“禁断俱乐部”课外活动小组，每天放学后女主角和小组内的帅哥们一同工作、玩耍，并逐渐擦出了爱情的火花。本作画面素质优秀，无论场景还是人设都显得很优雅，而竖排字的对话框也显得韵味十足。本游戏的流程和同类作品类似，都是通过选择不同的对话来发展剧情，比较特别的是本作存在“禁断度”和“纯爱度”两个设定（所谓的禁断就是师生、兄妹等不伦之恋），故事的结局会因为着两项数值的高低组合产生不小的差别。此外，除了在剧情中穿插一些小游戏外，游戏还有画廊模式，在其中可以欣赏到故事回想和精美的CG，对恋爱题材感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 对学院题材感兴趣的玩家・恋爱冒险游戏爱好者



我的宠物 兔子成群

Petz Bunnyz Bunch

Ubisoft	SLG
美版	编号：5780



▲吃胡萝卜的小兔子卖萌系数很高啊！

人们似乎都对可爱的小动物缺乏抵抗力，除了小猫小狗外最受欢迎的应该算是毛绒绒的兔子了，长长的耳朵和呆呆的表情让人忍不住想把它们抱在怀里，而本作就是这样一款以兔子为主题的育成游戏。本作的画面偏向于写实风格，游戏开始玩家可以用口袋里的钱购买一只兔子带回家饲养，而玩家除了给小兔子买萝卜喂食外也要注意加强它的身体锻炼，没事的时候多让它在房间里跑动，而适当的抚摸还能让它的心情更加愉悦。如果觉得单纯的锻炼太枯燥，玩家还可以带小兔子到室外做游戏，比如在一个小游戏中小兔子将会在草丛中寻找东西，为了提高它的效率玩家可以通过触摸屏扯掉周围遮盖视线的草，越快找到东西相应得分也会越高。此外，玩家在房间的浴室中还可以给小兔子洗澡，小兔子可爱好动的样子实在是惹人爱，喜欢小动物的玩家不妨尝试一下本游戏。

推荐给 育成游戏爱好者・喜欢小动物的玩家



小巫女碧碧 小学数学一至四年级

Bibi Blocksberg Grundschule Mathematik Klasse 1–4

KIDDINX	PUZ
德版	编号：5814

《小女巫碧碧》是德国家喻户晓的系列儿童动画片，并多次被翻拍为电影搬上荧屏，而本作就是根据其改编而成的一款教育类游戏。由于原动画的观众主要是儿童，本游戏的内容同样也是面向这类群体，厂商把数学与游戏进行结合，让玩家能够更轻松地学习数学。本作的画面遵循了原动画的风格，简洁明快的线条和颜色让人觉得充满了童趣，游戏中可以使用的角色一共有4个，正式进入游戏后可以通过左右键对数气球、排数字等17个有趣的数学小游戏进行选择，比如在七巧板游戏中每个小关卡都会出现一张由许多七巧板部件组成的画图，玩家必须数出方块、圆形、三角形等形状的数量，听起来虽然很简单，但是想在有限的时间内准确无误地完成还是有一定的难度。总的来说本作是一款面向低龄儿童的教育类游戏，家里有儿童的玩家不妨用本作来提高他们对数学的兴趣。

推荐给 原动画的粉丝·家里有小孩的玩家



▲数出各个形状的具体数量。

一品短消息

PSP短消息

●“《怪物猎人》系列”的外传作品《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》在近日发布了简体中文版。本作在原版基础上追加了许多新的设施和怪物，《怪物猎人》的粉丝玩家不要错过该版本。

●“《游戏王》系列”在PSP平台的最新作《游戏王5D’s 双重战力6》在近日发布了卡片汉化版，由于只是卡片进行了汉化，追求完美的玩家不妨再等上一段时间。

●《幻域战记 携带版》近日推出，这是一款移植自PS2的S·RPG作品，游戏中玩家将要把各种物件变化成自己的战士，通过在各地征战推进故事的发展。



▲《剑、魔法与学园Final 新生是公主！》

●《剑、魔法与学园Final 新生是公主！》近日推出，这是一款以3D迷宫和学园作为舞台的RPG作品，本作除了包括《剑、魔法与学园3》的剧本之外，还收录了系列其他作品的部分剧情。

NDS短消息

●复刻自SFC平台的经典RPG作品《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》在近日发布了简体中文完美汉化版，“《DQ》系列”的粉丝玩家不要错过。

●2009年在NDS平台推出的RPG游戏《莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士》在近日发布了简体中文版，感兴趣的玩家不妨尝试一下。

●由人气动画改编而成的动作游戏《飞哥与小佛 穿越第二次元》在近日发布了欧版，在本作中玩家要充分利用飞哥和小佛各自的特点攻克关卡中的谜题。



▲《飞哥与小佛 穿越第二次元》

●极具幻想色彩的A·RPG游戏《天空机器人》在近日推出了美版，游戏中玩家将扮演犬人“雷德”与猫人“艾尔”展开一段奇妙的冒险。

最近在群众广泛地推荐下看完了芒果台的穿越剧《步步惊心》，其质量大大超出了小C的预期，无论演员的选择还是布景都很恰当，剧情没了以往大陆清宫剧的矫情做作，如果玩家对穿越剧有兴趣可以看看。

游戏文化频道

Game Culture Channel

在前几辑的栏目中曾讨论过RPG战斗系统方面的内容，从这辑开始，我们来探讨一下RPG的育成要素。在之前的栏目中我们曾经提到过，战斗、育成、剧本这“RPG三要素”是RPG的核心元素，对于几乎任何RPG来说都是必不可少的。下面就正式进入讨论内容吧。

文 koflover　编 胧月

RPG育成要素漫谈

★关于RPG三要素

对于一款RPG来说，战斗、育成和剧本这三要素都至关重要，是评判RPG素质高低的重要标准。固然有些RPG可以靠画面、人设甚至擦边球的噱头来吸引眼球，但若想成为被玩家长久铭记的经典大作，就必须在这三要素方面下功夫才行。三者兼备的游戏，一般来说都能成为经典作品；即便仅做好了其中两个方面，也能被玩家所津津乐道。画



▲《异说 最终幻想》得益于系列的深厚积淀。

面和音乐尽管可以为RPG锦上添花，却并不直接起到决定性作用——在家用机RPG的声光表现越来越精美的大环境下，有不少玩家却依然选择画面简陋的手机RPG，这就是有力的证据。

我们举几个例子来分析一下。先来看看RPG的领头羊“《最终幻想》系列”，尽管这个系列的品牌号召力有所下降，但瘦死的骆驼比马大，足以代表日本一线RPG的水准。即便《最终幻想XIV》恶评如潮，但玩家在抱怨之余还是对其改良版寄予了很大希望，足见该系列在玩家心目中的地位。首先，战斗系统一向是“《最终幻想》系列”的特色，1代尚且中规中矩，从2代起就开始创新，往往能成为各类RPG的模仿标杆。而后的育成系统更是特立独行，2代时大胆舍弃了经验值系统，8代的卡片和召唤兽系统，10代的晶球盘系统和12代的执照盘系统，每次都能令人耳目一新，而《最终幻想XIV》的“Armoury系统”仅仅看介绍就让人觉得有趣。最后，剧情更是《最终幻想》系列的重要卖点，荡气回肠的剧情孕育出一批高人气的角色，使得SE只需要把这些角色集合起来，便可打造出《异说 最终幻想》这样的大作。

像《最终幻想》这样三要素皆备的游戏自然是里程碑式的，而不少仅仅做到其中两点的游戏，也能被爱好者奉为神作，《口袋妖怪》就是个最好不过的例子。虽然采用了传统的回合制战斗系统，但其中所包含的PM和技能的种类都非常丰富，战斗的策略性非常高，相比普通RPG更具竞技性；育成要素也是《口袋妖怪》的强项，从众多憨态可掬或孔武有力的PM中挑选出自己心爱的，本身就已经足够有趣，而技能、特性和队伍的搭配组合，更为玩家的育成方向提供了无限的可能性；剧情要素是《口袋妖怪》中相对最弱的一个环节，前四代游戏中的“成为最强训练师”的剧本简直是弱爆了，第五代游戏《口袋妖怪 黑·白》尽管加入了一些内涵话题，但比起传统RPG来说还是缺乏深度。不过，剧情的薄弱并没有影响到《口袋妖怪》的成就，仅凭战斗和育成这两方面的表现，它就已经创造了一个又一个的销量神话。

相比起日本和欧美RPG来说，中国风对我们来说更具亲和力。但国产RPG在战斗和育成要素方面的表现往往都不理想，要么轻描淡写，要么直接从国外RPG中照搬，再加上技术和经费层面的因素，国产RPG与日本、欧美的一线RPG相比，差距是非常明显的。《仙剑奇侠传》的剧情可以说有口皆碑，但游戏的战斗和育成要素却平淡无奇，无法使玩家从中得到乐趣。在《仙剑奇侠传》刚推出的那个年代，由于国内玩家的游戏选择面比较少，所以才被奉为一代经典；而系列续作的品质尽管没有明显下降（甚至部分作品有进步），但想找回昔日的品牌号召力，就非常困难了。



▲《仙剑奇侠传5》难续辉煌。

★RPG育成要素的目的

育成要素，说白了就是延长玩家游戏时间的一种手段，如果玩家不需要练级就能够做到每战必胜的话，从游戏开始到通关估计要不了多长时间。这样一来，RPG玩起来肯定就没什么意思了，还不如讲究技巧性的动作游戏更耐玩呢。所以厂商在RPG中有意加入了育成要素，让玩家在推动剧情的过程中做到“举步维艰”，这样才能让玩家有种“好不容易才通关”的感觉，游戏的耐玩度也随之成倍提升。虽然不少玩家都知道所谓的育成要素其实是为了填充游戏时间，但依然乐此不疲，可见育成要素的魅力所在。

育成要素为什么有如此的吸引力？笔者个人认为有以下几个原因。首先，育成要素可以让玩家体会到由弱变强的成长体验，这种体验与人类追求成长的天性是相吻合的，看着自己的角色一点点变强会有一种奇妙的成就感，如果这名角色正好又是自己喜欢的类型的话，这种成就感尤甚。此外，育成是一种相当休闲的游戏过程，玩家不需要紧盯着屏幕去迅速作出判断和反应，也不需要挖空心思制订应对策略，只需要惬意地一边喝茶一边按键就可以了。尽管大部分育成要素都包含策略性，如能力分配、技能学习、天赋加点等等，按说是需要玩家进行思考的，但实际上玩家按照自己的喜好来进行育成就可以了，一般情况下不会影响到游戏的正常进程。至于如何育成最强的角色，则是那些重度游戏玩家才需要考虑的问题。

早先RPG的育成要素主要体现在练级这一过程——打败怪物可以取得经验值，取得经验值可以升级，升级可以增强人物的能力，增强人物的能力可以打败更强的怪物，打败更强的怪物可以取得更多的经验值……在ACT和STG大行其道的那个年代，这种玩法还是能给玩家带来足够的新意的。在ACT或STG中出现的BOSS是横在玩家面前的一道障碍，玩家必须苦练技术后才能击败它，如果天赋不足或者修为不够，那只能活活卡在这里了（想起来小时候玩《名将》时死活打不过第四关BOSS“大猩猩”，心里那叫一个怨念啊）。RPG则不然，无论BOSS有多么强大，只要玩家肯练级，打败它都不在话下，对于一些不擅长操作的玩家来说，既然在ACT和STG中找不到自信，那就在RPG中持之以恒地练级吧。



▲《名将》承载着不少玩家的回忆。

随着RPG种类的增多和玩家口味的变化，单纯的练级已经无法满足玩家的需求，RPG要在练级中加入更多的噱头，使玩家的练级过程不再枯燥无味。在这方面，各类RPG可以说是倾其所能，想方设法做出和其他RPG不一样的东西，即便做不出什么新意的内容，也要在宣传方面放卫星打口号，把自己平庸的育成要素吹嘘得天花乱坠。但无论RPG的育成要素多花哨，都离不开“练级”这一项核心内容，可谓“万变不离其宗”。试想一下，RPG如果没有练级的话，那所谓的转职也好，技能天赋也罢，都将唾手可得，很容易让玩家失去兴趣。只有当玩家在练级的过程中，一点点解锁那些新职业、新技能、新天赋，才能真正在游戏中感受到它们的价值，如果一开始就把这些东西全开放给玩家，玩家要么望而生畏，要么不屑一顾，反倒是费力不讨好的行为。

极个别RPG尽管没有经验值系统，但可能会通过做任务、收集道具等方式来提升人物的级别或能力，和练级在本质上是一样的。像《最终幻想Ⅷ》就是一款不太鼓励玩家提升级别的RPG，但其中的卡片和吸魔法要比练级更加耗费时间。据笔者所知，不练级（或变相练级）的RPG目前是不存在的，如果真有不练级的RPG出现的话，那恐怕又是游戏史上的一次重大革新吧。可能有不少RPG在宣传时打着“不练级”的旗号（多半

见于国产网游），但玩家实际接触后才会知道，这些游戏要么是鼓励玩家花钱购买虚拟道具，要么是有更为可怕的变相练级内容。某些RPG可能会有一些低等级通关的极限打法，但这只限于那些对游戏各项内容都了如指掌的高手玩家，并不能说明这款游戏就不需要练级，新手玩家如果不练级的话，在游戏中一定会四处碰壁头破血流。



▶《口袋妖怪》的练级任务可能是最繁重的吧！

★RPG育成要素与主机平台

正因为RPG育成要素的目的是为了延长玩家的游戏时间，所以RPG这种游戏类型在街机平台是不可能存在的——如果街机上真有RPG的话，那么玩家只要不停地练级就可以保证不会Game Over，投一个币想打多久就能打多久，街机厅老板一定会非常不爽；如果街机游戏允许玩家无限练级，但投币后有游戏时间限制的话，玩家同样也会感到不爽，觉得自己的游戏质量没有得到保证。因为街机游戏并不是靠销售游戏来赚钱的，而是靠玩家的游戏时间来盈利，一般习惯的收费方式是按次（投币）收费。网络游戏和街机游戏有相似之处，都是靠游戏时间来盈利，但它是计时收费的，常见的方式是点卡和月卡这两种。无论是点卡还是月卡，网游玩家在游戏中的每一分钟都是要花钱的，而育成要素又是为了延长游戏时间，所以网游玩家在育成要素中耗费时间，其实等同于花费金钱。不过，也许是育成要素实在有趣，又或者是玩家的收入高不差钱，似乎没听说过有谁抱怨过育成要素怎么怎么骗钱。

对于家用机和PC平台的单机游戏来说，由于游戏一般都是按件销售，玩家一次性购买游戏后就不需要再花钱（不考虑游戏中的DLC内容），所以玩家即便在育成要素中耗费再多时间，在经济上一点都不吃亏。不过人的时间终究是有限的，玩家除了游戏以外，也是需要吃饭、睡觉、学习和进行日常交流，长时间坐在电视机前或电脑前并不是健康的游戏方式，而把这些时间都花在育成要素上更是有些不值得了。不过萝卜白菜各有所爱，只要自己喜欢并且能合理分配作息时间，就算在游戏中练级练到天荒地老，也是未尝不可的。在玩家打通一款RPG的时间里，也许可以打通三部ACT，但RPG玩家在一款游戏中所获得的总乐趣也许是ACT玩家的三倍，两人的游戏体验其实是一样的。

最适合育成要素的莫过于掌机平台。掌机平台的最大优势在于能够随时随地地进行游戏，玩家可以把各种零碎的时间利用起来，每天的游戏时间可能比家用机玩家要多一些。况且，由于掌机玩家的游戏时间比较分散，所以也不会因为长时间的练级过程而感到枯燥无味，这点比起家用机玩家来说又是个优势。像《口袋妖怪》这种育成要素多到恐怖的RPG，对于家用机玩家来说可能会不堪重负，但对于掌机玩家来说就如鱼得水。《口袋妖怪》之所以成功，一方面是游戏自身的品质，一方面也是选择出生在GB主机平台，倘若《口袋妖怪》诞生在SFC或PS平台，现在也许早就销声匿迹了也说不定。



▲街机游戏并不需要育成要素来招揽玩家。

掌机市场扫描

栏目主持 酷洛洛

过了国庆这个每年的旺季，正好又遇上PSV发售前夕，这注定了近期国内掌机市场将要步入寒冬，不过这段时间其实正好也是商家最“厚道”的时期，因此同学们若有意购机的话，近期或许是最好的时机了。



随着21号PSV在香港发布会的正式举行，售价和发售日期也正式水落石出。港版发售日为2011年平安夜前一天，同时发售的中文版的《未知海域》，想必今年圣诞假期PSP系列主机又会掀起一股抢购的风潮。尽管PSV今年年末就要发售了，但其高昂的售价和暂未破解的形式，会致使部分国内玩家都持币进行观望，反观PSP市场，3000仍然是市场中的主要销售力量，价格徘徊在1000～1050元之间，PSP go全新机也只不过是950～980元之间，8G和16G卡依旧在90元和140元之间上下。尽管最近没什么可以撑场的大作，但近日新出的《火影忍者疾风传 终极冲击》采用火影类游戏第一次使用的无双类型，为广大玩家带来了新鲜感。尽管PSP已经是夕暮之年，不过仍然新游戏不断。

3DS新颜色"朦胧粉"率先登场，又为3DS市场带来新的选择，不过新出来的颜色由于比较缺货，所以价格普遍比原有的颜色（其它普通颜色为1250元左右）贵200－230元左右，有爱的玩家不妨等一等再出手。这个月美版日版都有《俄罗斯方块》方面的新作，喜欢悠闲类游戏的玩家可以留意下。





随着新旧掌机代系更迭的推进，PSP－3000型反而是在末期凭借价格上的优势在市场上顽强地占据着一席之地，6.39版本毫无压力的破解也为市场提供了充分的货源，尽管索尼官方并没有宣布PSP的降价，但是其实在欧美地区PSP早就已经在零售市场上经由零售商的调价变得越来越便宜。目前黑色和白色主机价格从950元到1000元不等，有些商家的，美版黑色主机价格则在900元左右，这样的价格需要在购买时着重注意电池的原伪，因为在拿货时如果选择不要原装电池的话可以在价格上有较大的优势，如果是在对于电池难以识别的话可以在就近的地方购买主机，因为组电往往很快就会出现问题，一旦感觉使用时间不足直接找商家更换即可。PSP的配件基本上是可选择的品种有限，建议在购机时只贴膜配卡即可，或者有些商家都是直接在玩家买了主机和记忆卡之后赠送贴膜和数据线（成本几块钱而已），如今一台PSP大概也只有100元左右的利润，玩家也不必太过苛求。更简单

的方法就是直接买PSP go，贴张膜装进口袋就可以走了，整个过程980元。

3DS方面日版机已经是必然之选，举个简单的例子，为了邂逅通信，笔者自己的3DS一直处于待机状态，在上百名（因为在游戏市场的关系）的好友中只有两个是美版主机，所以作为商家来说在进游戏时肯定也是清一色的选择日版。日版主机三色价格趋于统一，1350元的单机价格在年底应该也不会有什么变动了。游戏方面目前《超级马里奥3D大陆》预定价格在430元左右，根据以往的经验和日本媒体近年通货膨胀般的打高分，游戏发售后短期会有涨价的可能，建议有主机的玩家直接去熟悉的商家处预定。



已经是十月金秋了，气温也下降了不少，大家记得加衣服别感冒了。最近这段时间市场比较平稳，没啥大的变化，主要还是两个原因，一是不缺货，二是没新货。3DS由于没有破解在国内并不是很火，而PSP则是市场饱和度太高了，PSV又还要等两个月才有发售，所以掌机市场比起去年或者前年同期要差了不少。尽管已经发售近7年，PSP仍然是现在国内绝大多数电玩店的主流掌机，3DS的销量甚至还不如PSP的五分之一。毕竟现在PSP的价格已经是历史最低了，全套配置都仅需要1200元左右，如果有配件只买裸机则是1000元左右，相当划算。鉴于3DS的各种不给力，PSV还得等发售和破解，估计PSP在国内还至少能保值一两年吧，在物价上涨如此凶猛的时代，1000块买个PSP真的算是很便宜了。

任天堂的NDS本来就没有在国内市场占到什么便宜，3DS这次更是翻船翻得厉害，大降价之后的3DS销量并没有什么好转，甚至比2000块左右的时候还要差。没破解是一个因素，但最大的问题还是老任的游戏机不如索尼在国内深入人心啊。年底等PSV出来，不知道会把3DS打压到什么地步。3DS现在配贴膜水晶壳等配件全套价格在1350元左右，美版和日版有大约50左右的差价，鉴于美版游戏比较便宜，还是美版的性价比要高一些。（《生化危机 启示录》日版接近500元，美版才200多元啊可恶！）

配件类跌了一些，记忆棒整体便宜了20元左右，16G组棒现在零售价格大约在150元，32G的也只要230元了。烧录卡的价格还是比较混乱，最好的DSTWO依然200左右，R4性价比比较高但是从30～100元的都有，怕买到假货的可以直接考虑AKi，价格在80元左右。最近这段时间家用机的销量明显比掌机好，过去电玩店只靠PSP就能撑住的时代已经一去不复返了，现在就耐心等PSV发售吧。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP—3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	掌电堂	950	1000	—	1000	1050	—	1250	90	140	270
北京	绿洲电玩	980	950	750	850	900	1100	1350	120	150	200
上海	易玩客栈	950	1000	—	1000	1000	1000	1300	—	150	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	900	800	500	900	1100	1250	80	120	220
安徽合肥	贝贝电玩	1045	1045	1045	—	1150	—	1280	88	138	220
广西南宁	光派电玩	980	980	1080	780	1080	—	1300	100	150	280
四川成都	新亚电玩	1150	1050	700	1000	1000	—	1300	—	150	230
福建厦门	玩高数码电玩	1000	1000	700	800	900	1000	1300	90	140	250
浙江杭州	江城博晶电玩	1150	1100	750	1000	1100	1250	1350	85	130	230

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

文 就爱360

香港不仅是旅游胜地，更是购物天堂。当前人民币对港币的汇率一升再升，已经到了1：0.82，购物相当于打了82折。再加上香港不少东东本身就比大陆便宜，非常划算。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

PSV卡带保护盒

品名：マルチカードケース
种类：保护盒
出品：CYBER
对应机种：PSV
官方价格：——



PSP将于12月份发售，配件商们已经开始摩拳擦掌了。这款卡带保护盒是针对于PSV的小型卡带推出的。产品分为白色、粉红、淡蓝等多种颜色，并且为透明塑料材质，可以看清楚里面的卡带。产品能容纳8枚卡带，并带有卡扣，防止卡带掉落。产品还附赠了专门的卡槽配件，记忆棒也能放进去啦。





PSP保护包

品名：Leather Case forPSP
种类：保护包
出品：Brando WorkShop
对应机种：PSP
官方价格：——



虽然PSV即将发售，但配件商们并没有完全忘记PSP，毕竟PSP的用户量巨大。这款包包是专为PSP玩家准备的。包包采用了皮革质地，摸起来手感良好，看起来颇显档次。包包为钱夹式设计，能很好的保护PSP不受伤害，也不会影响正常游戏。包包内部结构合理，上翻盖有多个小兜，能放入记忆棒等小配件。包包还附赠皮质的腕带，同样做工不错。



便携无线路由器

品名：BUFFALO Wi-Fi Gamers WCA-GC
种类：路由器
出品：CYBER
对应机种：3DS/PSP
官方价格：4410日元





NDS、3DS、Wii的升级都需要通过无线网络进行。如果你没有无线路由器的话，那就无法享受新功能了。更何况老任还有网络商店，里面提供了好多有趣的游戏。所以买一个无线路由器是必须的。这款CYBER推出的便携无线路由器外观小巧，重量只有125克。产品适用于日本国内，能够快速与AOSS网络搭载，并提供无线信号。产品还针对游戏机进行了改进，能自动搜索设置网络频道，并具备防干扰功能，可以有效防止其他信号的干扰，保证数据传送的速度。

3DS便携音箱







品名：サウンドスタンド
种类：音箱
出品：Linx
对应机种：3DS
官方价格：2940日元

受本身体积限制，掌机产品不可能对喇叭有较大的改进。即使是新近开发的3DS，声音效果也是一般。如果想获得更好的音质，除了佩戴耳机外，那只有依靠外接音箱了。这款便携音箱，采用了折叠式设计，不用时折叠起来方便携带。音箱展开后，则能与3DS连为一体，不会对游戏的正常操作产生影响。产品可以通过外接电源，也能通过内置电池供电，正常使用时会发出蓝色的光。产品重量为132克，会增加3DS的重量，游戏时感觉有点沉。如果使用3节7号电池，能连续使用4个小时左右。产品附带的两个音箱音质非常好，能大幅度提升游戏代入感哦。

3DS便携音箱

品名：サウンドスタンド
种类：音箱
出品：EVERGREEN
对应机种：3DS
官方价格：999日元

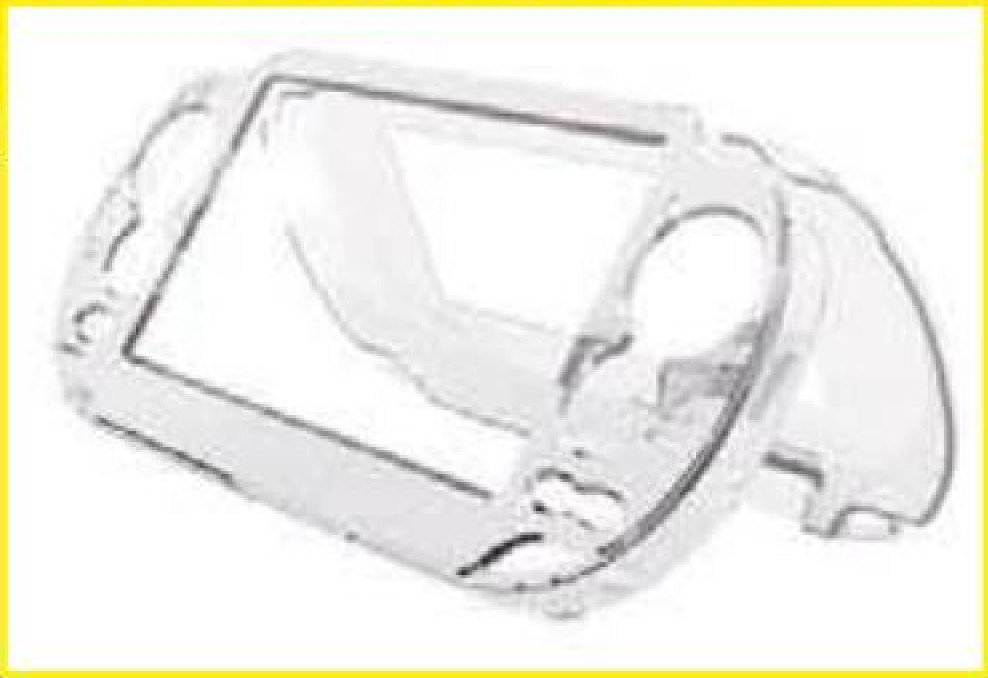
如果你觉得上面介绍的音箱太贵，那可以考虑一下这款音箱产品。这款音箱的售价还不到1000日元，物美价廉。产品内置两个5W的喇叭，音质不俗。喇叭的上方有笔筒，可以放入触控笔。产品的后部还附带了支架，能够将3DS斜立起来。







PSV保护壳



品名：プロテクトケース
种类：保护壳
出品：CYBER
对应机种：PSV
官方价格：——

PSV买回来以后，自然要好好的保护。这款透明保护壳专为PSP设计，能同时机身前后不被磨损。保护壳为聚碳酸酯材料制作，硬度高，并且非常透明。针对于电源插孔、卡带插槽等地方，保护壳进行了镂空处理，不会影响正常操作。产品预计于12月份与PSV同步发售，但价格未定。





栏目主持:酷洛洛

※本辑栏目相关软件收录与光盘以下路径：\VIDEO_TS\VTS_01\plus\；不含教程相关ISO。

玩转PSP

PSP软件学院

文 GnZaku

大部分玩家在购入PSP的时候选择的是8G容量的记忆棒，然而现在大部分PSP游戏的ISO都需要1G多容量，此外记忆棒还要装电影、音乐之类的，游戏装不了几个记忆棒就满了。这次就让我们一起看一下如何帮ISO做“瘦身”吧。

PSP ISO无损RIP教程

一、RIP ISO使用的工具

1. RipDupD

最新版本：1.3b

拥有清空升级文件，重链Boot.bin到Eboot.bin，重链所有重复文件和清空填充文件（Dummy）功能，一键即可完成简单RIP。

2 .ISOGEN

最新版本：1.57

可以视为UMDGEN的改良版本，修正了UMDGEN存在的严重BUG，搜索填充文件速度更快，支持批量文件注入、整个文件夹注入，支持多国语言重链等一系列功能。注意ISOGEN的“保存ISO”功能不会破坏LBA保护，用“另存ISO”会。

什么是LBA保护：有些游戏是通过内部的一个文件来定位游戏文件的，这个文件也就是LBA保护文件。ISO一旦进行了修改，但是这个文件却没有更新，ISO自然就废掉了。LBA保护是可以修复的，但是比较复杂，再加上有LBA保护的游戏并不多，所以关于如何修复LBA保护本次不作讲解。

二、ISO中哪些文件是我们可以删除的

1.升级文件：ISO是由UMD DUMP得到的，在UMD中会自带最新的PSP升级固件，PSP_GAME/SYSDIR/UPDATE这个文件夹里面存放的就是升级固件，这些个文件对我们而言完全是无用的，我们可以用0字节的同名文件将其替换掉。

2.填充文件：Dummy文件为填充文件，也就是所谓的“垃圾文件”，一般是不会影响游戏运行的，我们同样可以用0字节的同名文件替换掉。

3.媒体安装文件：UMD的读取速度比较慢，部分游戏厂商为了加快UMD的读取速度，会将一部分游戏文件先安装到记忆棒中，这样UMD读取速度就能大大加快。但是对于使用ISO的用户，游戏的读取速度完全是取决于记忆棒的读写速度，这个我们一般是不需要的，PSP_GAME/INSDIR这个文件夹里面存放的就是媒体安装文件。（但是也有例外，《合金装备 和平行者》使用媒体安装后才能有更多的语音；《SD高达G世纪 世界》的媒体安装文件是绝对不能删除的，部分游戏文件也在这当中，一旦删除游戏运行就会出问题）。

4.多国语言/多国语音文件：像《小小大星球》，《乐克乐克》这种游戏本身就是拥有多国语言的，我们一般都是使用中文的，那么其他语言的文件就可以进行重连。

5.重复文件：两个或多个完全相同的文件，通过文件重连从而达到减小体积的目的。

三、实战演练

如果你使用的是最新的Pro自制系统或者ME自制系统，那么可以直接RIP原版ISO；如果你用的是5.00/5.03/5.50较低版本的自制系统先用ISOTOOL或者ACAP对ISO先进行破解，然后再进行RIP。

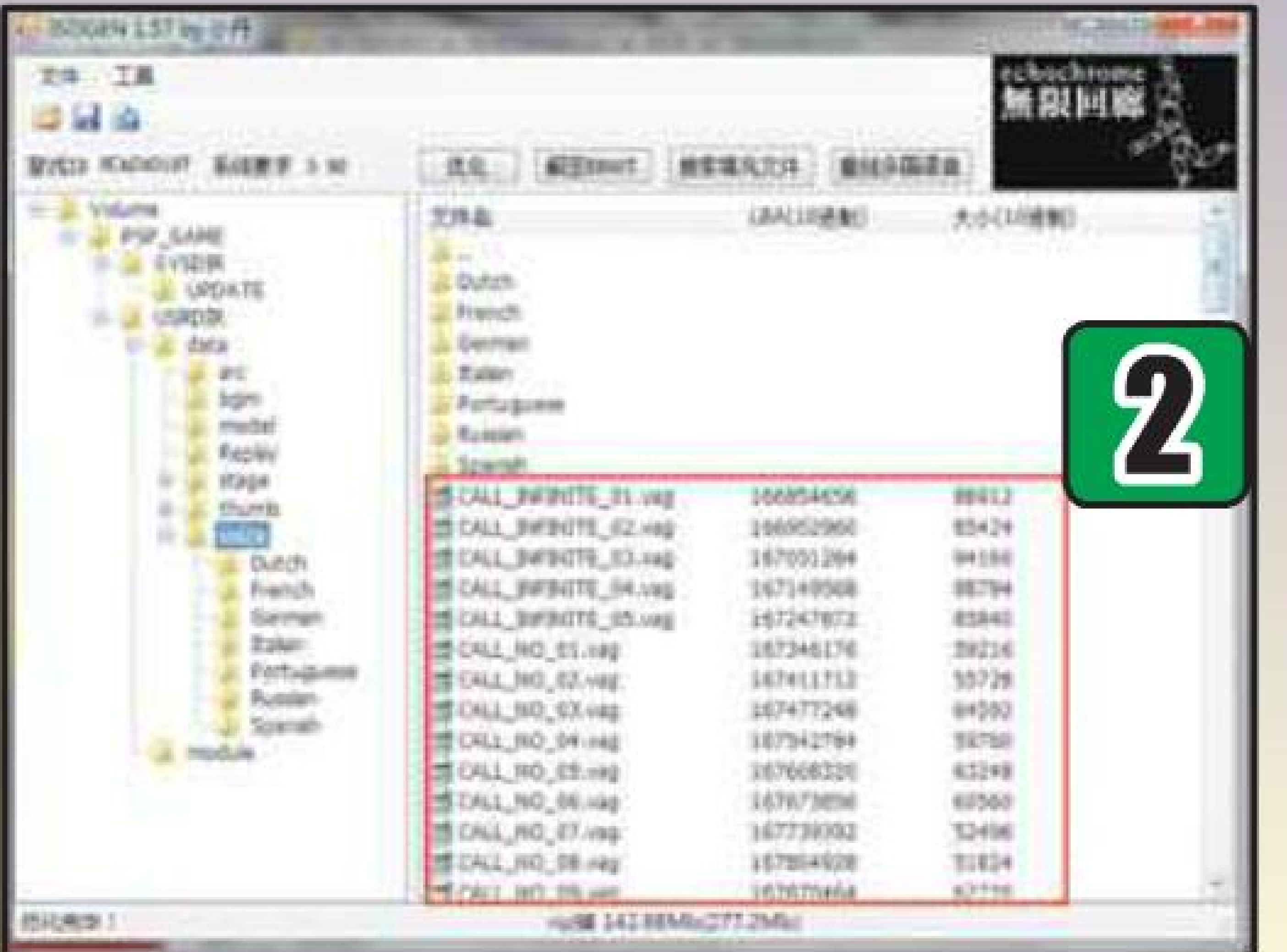
一般推荐先使用ISOGEN，最后再使用RipDupD，我们这里以PSP的《无限回廊》为例。

将光盘中的“ISOGEN-1.57.rar”解压，双击运行“ISOGEN.exe”并载入ISO。我们先点“优化”按钮除去一部分无用文件，完成后我们可以看到PSP_GAME/SYSDIR/UPDATE中的几个文件已经被0字节的同名文件代替，软件下方也会提示RIP掉了多少容量。



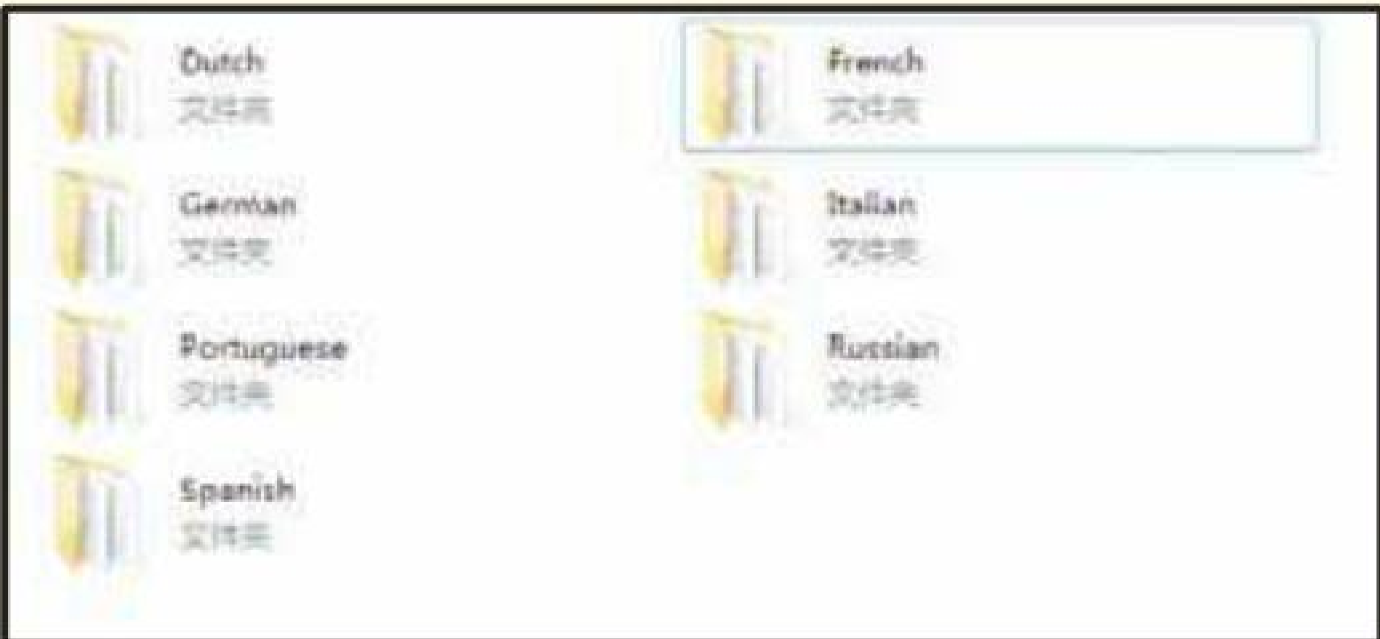
1

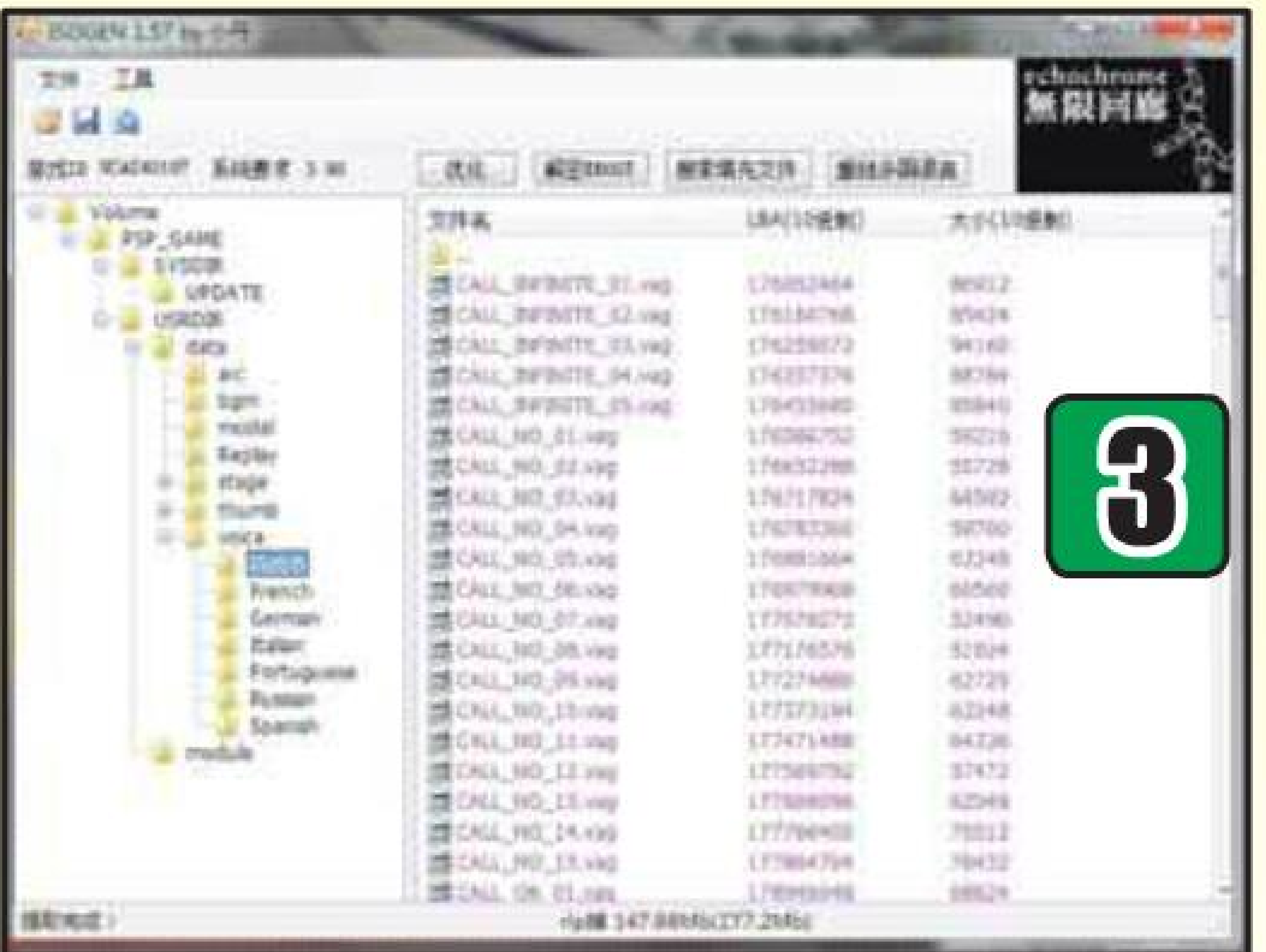
接着我们来到PSP_GAME/USRDIR/voice，发现这个文件夹里面有“Dutch/荷兰”、“French/法国”、“German/德国”之类的文件夹，而且文件名又是相同的，这时我们基本就可以判断出这些文件其实是多国语音文件。voice文件夹中的这几个文件为英语语音文件，我们需要把其他语音的文件重连到这几个英语语音文件上，但是这么多文件手动重练肯定是要累死人的，这边就有个偷懒的办法。



2

我们选中这些英语语音文件右键，将其提取到电脑上，然后再复制若干份并改名，之后通过ISOGEN重新注入ISO（这时我们可以看到重新注入后的文件名是紫色的），然后我们另存一下ISO。





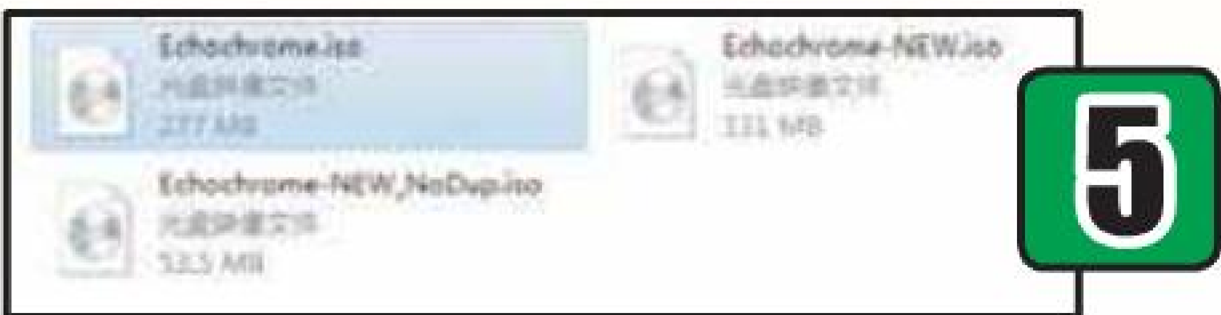
3

将光盘中的“RipDupD-1.3b.rar”解压，双击运行“RipdupD.exe”，按“浏览”按钮选择前面新保存的ISO，或者直接把新的ISO拖到程序界面上去也是可以的。我们可以看到升级文件清空，Boot.bin重链到Eboot.bin这两步已经完成，之后点“执行RIP”按钮，软件就会提示你是否有可以重连的文件，文件重连完毕后会提示你再保存一个新的ISO。



4

到这里我们就大功告成了，来看一下RIP前和RIP后ISO的大小，RIP后的ISO和原版使用起来是一模一样的！



5

以上就是做ISO无损RIP的一些思路和方法，看完之后觉得其实并不难吧~当然部分ISO的构架会略有不同，垃圾文件的判断等等这个只能靠经验的慢慢累积，各位同学自己去动手实践吧~

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

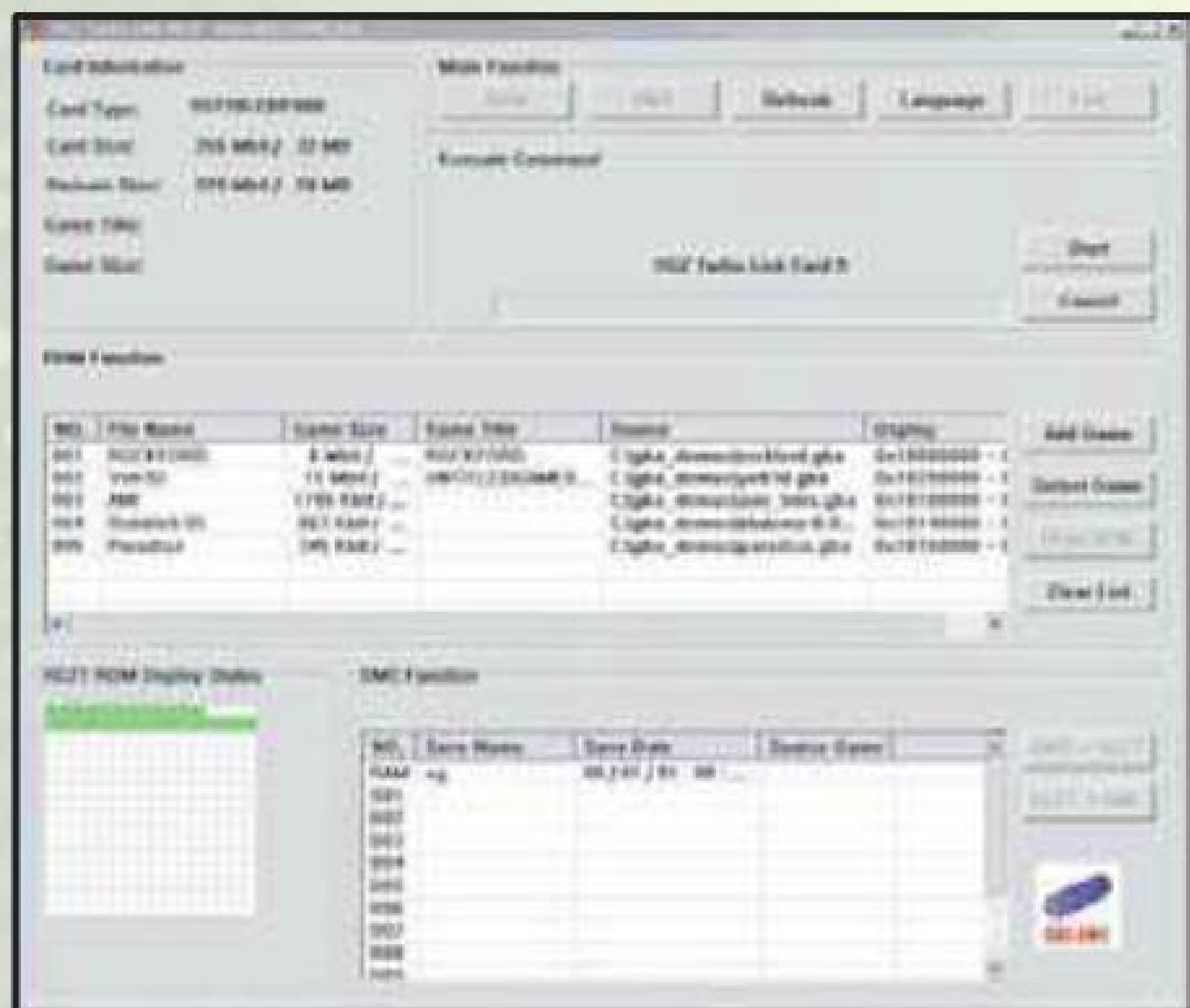
烧录卡名称：XG-Flash 2
生产厂商：XGFlash
适用主机：GBA
存储容量：128Mb/256Mb

在开始这辑的烧录卡博物馆之前，先来插播一条关于3DS烧录卡的相关消息。根据一些渠道商的消息，现在国内已经有一些带有“盗版”性质的3DS烧录准备上市，之所以采用这种形式是因为目前的技术只能供烧录卡烧录一款游戏，而且是否可以反复烧录卡还属于未知。不过既然是以这种身分登场，其竞争的主要对手肯定是目前相对繁荣的正版市场。不过现在消息还是很少，渠道商表示近期会向外界公布详细消息，目前在不知道卡带的具体参数下，笔者也暂时无法判断真实与否，我们还是再慢慢等待好了。

说完关于3DS烧录卡的消息，我们进入这期烧录卡博物馆的正题，来向大家介绍一下XGFlash小组的第二款产品XG-Flash 2。在此之前，我们已经说过，XG-Flash 1更多的是借鉴EZFlash I的硬件设计，甚至可以说几乎是一模一样。而经过了一代的洗礼之后，XGFlash小组推出的第二代产品XG-Flash 2也采用了自主设计的硬件，所以在当年宣传中XG-Flash 2的第一条就是“采用了全新的CDLP控制核心，功能更强，游戏更稳定。”但除了这点之外，XG-Flash 2作为GBA时期的第二代产品几乎就没有什么亮点了，四键复位、Flash硬件存档都是其他烧录卡已经支持的功能，而在价格上XG-Flash 2又比不上同期的GBALink Zip，所以产品发售后整个烧录卡市场对XG-Flash 2的反应



▲XG-Flash 2采用的纸质包装，最大只有256Mb容量。


▲烧录卡的软件当时支持存档备份算是个比较有用的功能。

都是比较冷淡的。而XG-Flash 2容量选择也仅有128Mb/256Mb两种，比起之前XG-Flash 1阔气的出到1Gb，XG-Flash 2也在一定程度上反映出了开发者对市场的不自信。不过，XG-Flash 2虽然采用的是全新硬件设计，但其在使用方面变化还是很小的，尤其是使用独立烧卡器烧录游戏，这在当时除了已经是王者的EZFlash II外，也只有XG-Flash 2还这么做了。独立烧卡器烧录游戏和直接用GBA烧录游戏相比，其劣势是速度过慢，平均每个游戏要慢半分钟左右，但优点是不需要GBA主机，所以很多商家也都对XG-Flash 2抱有一定的好感，而且很多玩家也在价格的优势下向这个缺点妥协了，所以这点并未对XG-Flash 2造成太多影响。另外，XG-Flash 2在软件方面比较有趣的一件事是，软件的功能菜单内置了金手指界面，但卡带本身却并不支持金手指，这也导致了很多玩家对XG-Flash 2的不满。最后大家通过后面的事情得知，XG-Flash 2的金手指功能实际是XGFlash小组为第三代产品XG2 Link Turbo所预留的开发界面。其实如果XG-Flash 2当时可以支持金手指，而不是仅有EZFlash II支持的话，XG-Flash 2应该还可以赢得更多的市场关注，毕竟价格的优势在那里摆着，只要有独特的功能，玩家肯定还是会买账的。最后，XGFlash小组在经过了这次不太成功的硬件首秀之后，随后的XG2 Link Turbo也未能力挽狂澜，XGFlash小组最后也因此淡出了玩家的视线，不得不说，作为承上启下的第二代产品，XG-Flash 2还是比较失败的。

PHANTOM KINGDOM ファントム キングダム PORTABLE





文 休　编 纸鸢　美编 Juxi

幻域战记 携带版

ファントム・キングダム PORTABLE

日本一Software	S・RPG	2011年10月6日
日版	1人	5040日元
无对应周边		

PSP

《幻域战记》是“日本一Software”于2005年在PS2平台上发售的一款S・RPG作品，可以看作是“《魔界战记》系列”的分支，讲述了最强魔王找回自己魔界的故事，6年之后的今天该作被移植到了PSP上并被命名为《幻域战记 携带版》。除了PS2版的内容被完整移植，PSP版还增加了全新的篇章“爸爸是最强魔王篇”，包括全新的角色以及全新的隐藏事件，即使是玩过原作的朋友也有不少新的要素可以挖掘。

系统介绍

游戏基本操作

键位	作用
方向键	移动选项
滑杆	角色移动
○	确定/调查
□	举起物品或敌人/显示状态/自动锁定回最近的同伴上
△	开启系统菜单或战斗菜单
×	取消
L	旋转视角
R	旋转视角
SELECT	打开当前地图/剧情中旋转视角
START	攻击根据地上的角色/自动锁定到最近的角色上



基本菜单一览

装备・编成	给角色更换装备
ステータス	查看角色的状态
并び替え	切换角色的排列顺序
战斗知识	查看基础的系统解说
设定	更改设定
リセット	返回标题画面
セーブ	保存游戏进度

战斗菜单一览

战斗开始	执行战斗指令
ターン终了	结束当前回合
キャラ一览	查看当前角色
ボーナス一览	查看奖励一览
战斗知识	查看基本的战斗系统解说
リセット	放弃战斗返回标题画面
设定	更改设定

基础系统篇

战斗方法

开始攻关后，先调查“全能之书”就可以选择同伴进行召唤，召唤同伴后就可以正式开始作战了。游戏的战斗方法类似S・RPG，玩家控制角色进行移动后再决定如何行动。本作不同于一般S・RPG的地方在于，玩家的移动范围不会被划分在规定的格子内，而是在一个自身可以移动的圆型范围内。玩家决定了角色的行动后，会在角色身上出现“A”的字样，表示已经决定好行动方式，此时打开系统菜单选择战斗开始才会执行行动，玩家可以让单个角色直接行动，又或者是多名角色一起行动。



过关条件

关卡中，玩家共有两种方法过关，一种是将所有的敌人全灭，另一种是达成关卡要求的得分。第一种就不用多说了，第二种在攻击敌人时，可以在该敌人的状态下看到他的得分情况，击破该敌人就可以获得相应的得分。得分累积到一定程度，过关时还可以获得对应的物品或经验奖励。另外要注意的是，在攻击时如果玩家的队员全灭或者“全能之书”被打倒的话，游戏会强制结束。

如何召唤同伴

想要召唤同伴，必须先在根据地内召唤出凭依的物品，具体的方法为：在根据地中与全能之书对话后先选择“召唤”，然后切换到道具页面查看所有物品凭依时的能力增减百分比，接着选择一个增加比较多的物品并将其召唤到根据地内，再调查该物品就可以进行凭依召唤出同伴了。选择好同伴的职业后，会有数个自由点数供玩家分配，提升角色的基础能力和属性耐性等。分配的点数会根据玩家职业的级别以及转生的次数增加，选择完成后就算是成功召唤出同伴了。另外用该方法还可以召唤出战车等。



同伴的职业特点

当玩家作成同伴后，首先要做的就是给同伴选择职业，同伴分为人类和魔物两大种类，人类有职业之分，魔物则不分。人类不同职业的角色基础成长能力、初期持有技能、装备栏和基础移动能力均有差别。游戏初期玩家可以选择的职业不多，后期的职业需要达成一定的条件才可以选择。另外，每个职业都有6个级别。当玩家将该职业的任意一个级别提升到一定等级时，该职业的下一个级别就出现，名称也会改变，例如“见习い战士”提升到LV10后会出现新的级别“ファイタ–”，级别对职业没有影响，但对玩家的基础能力以及先天技能的提升会有帮助，例如“见习い战士”只有附带ATK成长+1的技能，而“魔界勇者”则会附带ATK成长+3的技能，两者的初始能力也会大大不同。要注意的是，低级别的职业召唤时不需要消耗マナ，高级别职业召唤时则消耗一定的マナ。以下是所有职业的特点以及转职要求。



全职业一览

注①：当大部分职业的任意级别提升到LV100就可以让其他的所有级别出现，有部分高级职业比较特殊，要等级提升到LV300以上才会出现该职业最后的级别，例如“プリニ–”

注②：角色的技能成长一般来说每两个级别会提升一个档次，例如“コソドロ”的前两个级别拥有技能“移动力上升+2”，中间两个级别则是“移动力上升+5”，最后两个级别会提升到“移动力上升+7”

人类职业

级别名称 LV1	级别名称 LV2	级别名称 LV3	级别名称 LV4	级别名称 LV5	级别名称 LV6	职业特点	转职要求	所持技能
见习い战士(女）	ファイタ–	ウォ–リア	デストロイヤ–	グラディエイタ–	魔界勇者	体力、攻击和防御成长较高的职业，可以装备的武器都是游戏中最常见的几种，装备数量也比较平均，游戏中最基础的职业之一	初期即可	短剑/剑/突剑/枪/HP成长+(1～3)/ATK成长(1～3)/DEF成长(1～3)
见习い战士(男）	ファイタ–	ウォ–リア	デストロイヤ–	グラディエイタ–	魔界勇者	同女战士，得意的武器方面稍有不同，可以使用攻击力更高的铁球	初期即可	剑/铁球/枪/斧头/HP成长+(1～3)/ATK成长(1～3)/DEF成长(1～3)
がらくた商人	杂货商人	名物商人	お宝商人	传说商人	银河大商人	TEC比较高的职业，可以使用的武器很多，但能力偏低，拥有让战斗后获得的金钱增加的技能，该职业不分男女	初期即可	枪/ヌンチャク/バス–カ/小槌/お金+（30%～50%）
皿洗い	魔界厨师	三ツ星シェフ	グルメキラ–	味王	食神	高级职业，可以使用的武器很多，且能够召唤出专属的建筑物“食物加工厂”能力成长倾向于物理系，转职要求比较高，属于后期才会出现的职业，同样不分男女性的职业	魔导师（男性）、卫生兵和盗贼各达到LV20以上	剑/ヌンチャク/フライパン/パイ/HP成长+(1～3)/SP成长(1～3)/ATK成长(1～3)

级别名称LV1	级别名称LV2	级别名称LV3	级别名称LV4	级别名称LV5	级别名称LV6	职业特点	转职要求	所持技能
コソドロ	盗贼	大ドロボウ	怪盗	マスターシ–フ	トリックスタ–	专属的盗贼职业，TEC的成长非常高，还拥有移动和跳跃增加的天赋技能，但战斗能力偏低，可以使用的武器都是基础攻击力较低的，不过可以使用偷盗系的UFO武器	初期即可	短剑/突剑/UFO/ライフル/钓り竿/移动力上升(2～7)/ジャンプ上升(2～7)
志愿兵（女）	トウル–パ–	精锐部队	战场の悪魔	ワンマンア–ミ–	リ–サルウエポン	可以使用大量枪械的职业，且对人型敌人有很高的伤害补正，HP的TEC成长较高，是初期应对敌方战车和我方使用战车的首选职业	第二章结束后	短剑/ライフル/ガトリング/火炎放射器/HP成长+(1～3)/TEC成长(1～3)/战车经验+(30%～50%）
志愿兵（男）	トウル–パ–	精锐部队	战场の悪魔	ワンマンア–ミ–	リ–サルウエポン	同男步兵，惟一不同在于初期能力不同且使用的近距离武器不一样	第二章结束后	斧/ライフル/ガトリング/火炎放射器/HP成长+(1～3)/TEC成长(1～3)/战车经验+(30%～50%）
マジシャン（女）	ソ–サラ–	ウォ–ロック	ウィザ–ド	ル–ンマスタ–	梦幻导师	初期就可以使用的魔法型职业，SP和INT成长较高，可以使用攻击和辅助魔法两种，武器也是增加INT类型的，缺点是初期SP消耗太大，防御低，持久作战能力差	初期即可	短剑/魔法书/ロッド/磁石/SP成长+(1～3)/INT成长+(1～3)/攻击魔法/辅助魔法
マジシャン（男）	ソ–サラ–	ウォ–ロック	ウィザ–ド	ル–ンマスタ–	梦幻导师	同女性魔法师，得意武器有区别	初期即可	短剑/魔法书/太鼓/箱/SP成长+(1～3)/INT成长+(1～3)/攻击魔法/辅助魔法
ヒ–ラ–	プリ–スト	クレリック	ビショップ	ホ–リ–マスタ–	救世主	初期的回复型职业，可以使用回复魔法和辅助魔法，INT、RES的成长比较高，物理防御较低，后期可以学会大范围的回复魔法，不过消耗也很厉害，装备栏偏多	初期即可	短剑/枪/魔法书/注射器/SP成长(1～3)/RES成长(1～3)/回复魔法/辅助魔法
卫生兵	看护兵	救护班长	救命队长	特救司令	ゴッドレスキュ–	和ヒ–ラ–类似的回复型职业，不同点是移动力和物理防御要比前者高，但INT和SP的成长稍差一点，可以使用远距离的物理攻击武器	第二章结束后	短剑/ライフル/火炎放射器/注射器/SP成长(1～3)/RES成长(1～3)/回复魔法/辅助魔法
浪人（女）	剑士	师范	剑豪	剑圣	修罗	使用大量近距离武器的物理型职业，各方面能力尤其是ATK的成长很高，技能虽然少但很实用，属于中期强力的物理型职业，缺点是防御较低，装备栏也不算多	见习い战士(女)和志愿兵(女)等级达到LV10以上	剑/刀/枪/小槌/ATK成长+(1～3)/ジャンプ上升+（2～7）
浪人（男）	剑士	师范	剑豪	剑圣	修罗	同女剑士，HP和ATK初期成长要高出女性一些，但SP要低于女性	见习い战士(男)和志愿兵(男)等级达到LV10以上	剑/刀/枪/钓り竿/ATK成长+(1～3)/ジャンプ上升+（2～7）
ア–チャ–	ハンタ–	スナイパ–	ボウマスタ–	ディア–ネ	プリオ–ル	擅长中距离战的猎人型角色，同样属于高级职业，可以使用中距离和近距离的强力武器，RES和TEC的成长以及初期值就很高，缺点是攻击和防御不足，需要后期用装备弥补	ヒ–ラ–、マジシャン(女)以及がらくた商人等级达到LV20以上	ライフル/ドリル/うちわ/注射器/RES成长+(1～3)/TEC成长+(1～3)
メカニック	エンジニア	クラフトマン	ウエポンスミス	マイスタ–	ゴッドハンド	可以使用各种工具的职业，特点是体力和移动力都比较高，适合驾驶战车或者修理战车，战斗能力一般，另外拥有获得マナ加成的技能，适合培养后转生成其他的强力职业	第三章结束后	ドリル/スコップ/爆弹/スパナ/TEC成长+(1～3)/マナ上升+（10%–30%）/战车经验+（30%～50%）
ポンコツ博士	スパ–ク博士	プラズマ博士	反重力博士	超电磁博士	グレ–ト天才博士	可以使用大量爆弹系武器的职业，INT和RES的成长很高，可以转生让其学会魔法，物理攻防偏低是他最大的弱点，TEC的高成长也可以培养成远距离型的攻击角色	第三章结束后	バズ–カ/魔炮/リモコン/爆弹/INT成长+(1～3)/TEC成长+(1～3)
サンダ–ギガント	雷神	タケミカズチ	ト–ル	ジュピタ–	インドラ	体力、物理攻防能力非常高的物理系职业，同时也有着不俗的魔法攻防能力，惟一的缺点是TEC的成长非常低，需要用装备来弥补，想要转职该职业的话需要让指定魔物升级	ラッキ–ド–ル等级达到LV20以上	枪/太鼓/うちわ/小槌/HP成长+(1～3)/ATK成长+(1～3)/INT成长+(1～3)
ロ–グ	ブリガンド	ブッシュワツカ–	バンデッド	バ–サ–カ–	デスペラ–ド	人类的上级职业，能力非常强，除了魔法攻击和防御偏低外基本没有其他的弱点，可以使用大量重型武器，伤害输出很高，缺点是装备栏很少，且转职条件非常苛刻	浪人(男)和皿洗い的等级达到LV50以上、メカニック等级达到LV20以上	剑/铁球/斧/ヌンチャク/HP成长+(1～3)/ATK成长+(1～3)
レディコマンド	オフィサ–	キャプテン	カ–ネル	ジエネラル	バトルクイ–ン	人类的上级职业，可以使用和战车相关的武器，能力成长方面比较平均，没有太大的弱点，适合对战车或者使用战车的职业，转职要求同样比较苛刻	浪人（女）和ア–チャ–等级达到LV50以上、ポンコツ博士等级达到LV20以上	ビ–ム剑/突剑/ライフル/バズ–カ/TEC成长+(1～3)/战车经验+(30%～50%）

魔物职业

级别名称 LV1	级别名称 LV2	级别名称 LV3	级别名称 LV4	级别名称 LV5	级别名称 LV6	职业特点	转职要求	所持技能
ボンバーヘッド	ブービートラップ	フロートマイン	バルーンインプ	デスドリフター	愤怒の化身	可以使用大量远距离枪系武器的魔物。体力、SP以及TEC的成长非常突出，其他的攻防能力都属于中下水平。适合作为远距离补刀型的职业，另外装备栏很少也是其缺点之一	打倒该系列的敌人后	ガトリング/バズーカ/火炎放射器/爆弹/HP成长+(1～3)/SP成长+(1～3)/TEC成长+(1～3)
タールマン	ゲルボーイ	シャンプラー	スワンプデビル	ブレイグロード	不浄の神	类似史莱姆型的魔物，可以使用大量的近距离重型武器，物理攻防和HP的成长极高，适合在前排做肉盾型角色，另外其装备栏也比较多，弱点是魔法防御偏低	打倒该系列的敌人后	剑/枪/ドリル/スコップ/HP成长+(1～3)/ATK成长+(1～3)/マナ上升+(10%～30%)
ラッキードール	ハッピーオウル	幸せの青い鸟	ドリームキング	乐园の使者	福の神	上位魔物中的一种，能力非常强，特别是体力和魔法防御的成长，虽然不可以使用重型武器但装备栏达到最多的六个，可以用装备弥补其攻击力的欠缺，另外还可以学会回复魔法，多转生几次便可独当一面	ビックリ箱和アイドル的等级达到LV20以上	太鼓/小槌/风船/パイ/HP成长+(1～3)/DEF成长+(1～3)/回复魔法/お金上升+(10%～30%)
铁屑巨人	アイアンガード	スチールタイタン	ミスリルキーパー	アダマンナイト	アンブレイカブル	魔物里的高级职业，强力的肉盾，物理防御和魔法防御无论是基础值还是成长都是所有职业中最高的，其他能力就非常低下了，移动力也很差，后期想要当个合格的肉盾还是有点难度，因为移动范围太小赶不上其他队员	木偶人形和ブリキ人形的等级达到LV20以上	ビーム剑/铁球/枪/斧/HP成长+(1～3)/DEF成长+(1～3)/RES成长+(1～3)
ビッグアイ	エナジーボール	ウォッチャー	メズマライザー	バックベアード	エンティティー	全能力都比较平均的魔物，特点是SP超多，适合使用消耗SP很高的技能的武器，另外还拥有增加マナ获得量的技能，如果能转生几次弥补攻击力不足的话，作战持续能力会非常高	打倒该系列的敌人后	魔炮/火炎放射器/爆弹/风船/SP成长+(1～3)/TEC成长+(1～3)/マナ上升+(10%～30%)
レッドアイドル	グリーンアイドル	ブルーアイドル	パープルアイドル	ブラックアイドル	ホワイトアイドル	战斗能力比较低的职业，可以使用辅助魔法，移动和SP也比较高，在战场中的主要作用就是施加各种辅助魔法，作战时不能冲得太靠前	打倒该系列的敌人后	突剑/うちわ/磁石/パイ/SP成长+(1-3)/RES成长+(1-3)/辅助魔法/移动力+（2～7）
木偶人形	ウッドフォーク	切り株人	トレント	梢の精灵	大地の声	物理攻防能力很高的魔物，可以使用的武器也是大威力的近战系，适合作为前锋使用，但魔法的防御很低，遇到强力的法师敌人要注意安全	打倒该系列的敌人后	铁球/斧/小槌/スコップ/HP成长+(1～3)/DEF成长+(1～3)/マナ上升+(10%～30%)
スペクター	ダークビショップ	リッチ	魂の狩人	黄昏の断罪者	死を司る者	强力的攻击系死神魔物，无论是攻击力还是魔法威力都非常强，还可以学会攻击魔法和辅助魔法，缺点是自身不耐打，需要装备来弥补，属于魔物中的高级种族，转职的条件也比较苛刻	シャドー、ビッグアイ和タールマン的等级达到Lv30以上	短剑/剑/枪/魔法书/ATK成长+(1～3)/INT成长+(1～3)/攻击魔法/辅助魔法
グルメオーガ	グラトニー	マッドイーター	食いしん坊魔神	满腹贵族	美食皇帝	同样属于肉盾型的魔物，体力防御都很高但自身的攻击力非常欠缺，必须使用武器的攻击力来弥补，装备栏数量很多，拥有经验值加成的技能，培养起来要更容易，但转职要求很苛刻	マンドラゴラ、パンプキン、〈トウモロコシ和彷徨う林檎的等级均达到LV10以上	枪/火炎放射器/钓り竿/パイ/HP成长+(1～3)/经验值上升+(10%～30%)
マッスルデビル	魔斗士	ヘルバウンサー	魔王亲卫队	デスグラップラー	暗の救世主	魔物系内强力的种族，基础能力中除了INT较低外其他能力都非常高，特别是物理攻防能力，配合强力的近战武器会有很好的发挥，多转生几次的话甚至可以独当一面，缺点是转职要求比较高	グルメオーガ和アイアンガード的等级达到Lv50以上	铁球/斧/ヌンチャク/小槌/HP成长+(1～3)/DEF成长+(1～3)
レッサーデーモン	恶の下仆	ナイトゴーント	地狱の审问官	ダークロード	灭びの王	相比较マッスルデビル，该魔物的HP成长要低下一些，但取而代之的是其他能力要比前者更为平均，特别是魔法防御力和攻击力，可使用的武器都是近距离爆发系的，威力非常值得期待，注意转职要求和前者一样麻烦	ヴァンパイア和スペクター的等级达到Lv50以上	短剑/剑/枪/斧/ATK成长+(1～3)/DEF成长+(1～3)
シャドー	ホロウ	ナイトストーカー	ダークレイス	奈落の子供	虚无の末裔	可以使用辅助魔法的魔物，自身的物理攻击和魔法攻击能力很一般，虽然是游戏初期就可以获得的魔物，但技能比较多成长也非常不错，可以一直用到游戏后期	打倒该系列的敌人后	短剑/ライフル/火炎放射器/磁石/辅助魔法/DEF成长+(1～3)/INT成长+(1～3)/TEC成长+(1～3)
インキュバス	ヴァンパイア	ストリゴイ	ノスフェラトゥ	魔界伯爵	不灭の皇子	强力的上级魔物，全能力非常平均是它的特点，无论是物理攻击还是魔法攻击都可以独当一面，单独生存能力高，但移动力比较低，想要使用该魔物的话不要期望有太大的爆发力	デスサーベル和ボンバーヘッド等级达到Lv20以上	刀/突剑/魔法书/注射器/ATK成长+(1-3)/INT成长+(1～3)/攻击魔法/辅助魔法
ブリキ人形	カラクリロボ	メタルゴーレム	マンマシーン	ターミネーター	秘密兵器Ω	低级别的肉盾型魔物，物理防御和魔法防御非常高，还附带增加成长的技能。但自身的攻击力和SP都很低，推荐给其装备消耗SP较少的武器，冲到前方充当队伍中的肉盾角色	打倒该系列的敌人后	ガトリング/魔炮/ドリル/スパナ/HP成长+(1～3)/DEF成长+(1～3)/RES成长+(1～3)

级别名称LV1	级别名称LV2	级别名称LV3	级别名称LV4	级别名称LV5	级别名称LV6	职业特点	转职要求	所持技能
ビックリ箱	ミミック	ヒドゥン	プレゼンター	デストレジヤー	パンドラボックス	防御力较高的魔物，不擅长战斗，持有防御力上升的技能和金钱增加的技能，适合在战斗中辅助我方成员，或者利用转生给强力职业附带金钱增加的技能	打倒该系列的敌人后	铁球/小槌/スコップ/箱/DEF成长+(1～3)/RES成长+(1～3)/お金+(10%～30%)
彷徨う林檎	ゴ－ストフル－ツ	キラ－アップル	レッドマ－ネス	禁断の果实	アップルキング	魔法型魔物，魔法攻击和防御的能力很高，自身的体力也不错，属于游戏初期就可以用到终盘的魔物	打倒该系列的敌人后	突剑/魔法书/磁石/注射器/回复魔法/辅助魔法 /INT成长+(1～3)/RES成长+(1～3)
猫人	デスサ－ベル	ウルバリン	ヘルキャット	プレデタ－	ケモノの王	较高的速度是该魔物的特点，物理攻击能力也比较高，但是防御就要差很多了，建议给他使用攻击范围较大的武器，不要太接近战场前线，否则很容易被强力的敌人一击必杀	打倒该系列的敌人后	刀/铁球/ヌンチャク/钓り竿/SP成长+(1～3)/ATK成长+(1～3)/移动力+(2~7)
歩くトウモロコシ	コ－ンフォ－ク	ハ－ヴェスト	マッドプラント	オ－ガニックX	コ－ンキング	魔法型的魔物， 初期很快就可以获得，HP和SP成长很高，INT也有能力加成，可以习得大量的攻击魔法，是游戏初期就可以用到最后的魔法型魔物之一，如果能转生几次的话会成为队伍中的主力输出角色	打倒该系列的敌人后	短剑/魔法书/磁石/箱/攻击魔法/HP成长+(1～3)/SP成长+(1～3)/INT成长+(1～3)
うろつく南瓜	パンプキン	スケアクロウ	ハロウィン	畑の守护者	カボチャキング	HP和移动能力非常不错的魔物，但攻击力的成长欠佳，可以使用一些大范围的攻击武器，适合在战场中央或者后方做收尾工作	打倒该系列的敌人后	短剑/ライフル/火炎放射器/スパナ/HP成长+(1～3)/RES成长+(1～3)/TEC成长+(1～3)
蠢く人参	マンドラゴラ	キャロットマン	地狱大根	妖怪根っこ爷	ニンジンキング	自身的基本能力不算高，初期到中期可以充当队伍的物理输出，但魔防很低，拥有经验值和マナ上升的技能，可以用来作为各种强力职业转生的基础	打倒该系列的敌人后	剑/枪/スコップ/小槌/经验值上升(10%～30%)+/マナ上升+(10%～30%)
プリニ－	プリニ－队长	プリニ－将军	プリニ－大王	プリニ－ヒ－ロ－	プリニ－神	本作的特殊魔物，相信熟悉该系列的玩家都知道他是谁吧，プリニ－的能力实际上比较平均，不算高也不算低，适合使用物理系武器，想要培养的话建议转生后再使用，出现条件是惟一一个需要消耗マナオ的	任意角色等级达到LV10以上后，消耗1000点マナ与ゼタ本对话后选择——ゼタの愿い事“プリニ－を作りたい”后出现	短剑/スコップ/爆弹/スパナ/HP成长+(1～3)/TEC成长+(1～3)/マナ上升+(10%～30%)

武器的熟练度

游戏中的武器都附带一定数量的武器技能。任何职业都会有至少三种不同类型武器的技能，当玩家装备武器时，该类型武器会显示“得意”的标识，职业装备后在战斗时使用该武器的任意技能就可以获得武器的熟练度，累积到一定程度后升级，等级提升到一定程度后可以学会该武器的其他技能。武器熟练度等级可以在角色的状态中看出来，需要注意的是，任何武器的技能都需要在装备了专用武器的情况下才能使用，更换武器后技能会暂时消失。



注①：一直使用武器的任意技能就可以累积武器熟练度（无论等级高低），达到特定等级会自动学会该武器的技能

注②：没有标注习得所需武器的魔法的话，则代表要特定的魔法职业才可以习得，习得方法为使用该魔法职业初期携带的魔法技能，该类别的魔法包含了回复、攻击和辅助三类

注③：商店中买不到的武器只会在战场或者敌人身上持有，使用UFO的技能偷取或者让空手的角色回收，过关后即可获得

斧头

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
スカルクラッシュ	ATK	对敌单体的近距离攻击	0
スピンブレイク	ATK	对小范围内敌人的近距离复数攻击	11
ヘルズクラッシュ	ATK	对敌单体近距离的高速攻击	32
アクスランデヴ－	ATK	对近距离敌单体的强力四连击	53
ロックユ－	ATK	投掷石块攻击前方近距离敌人，附带防御力下降效果	74
ギロチンブレイド	ATK	近距离对敌单体超强一击，附带防御力下降效果	95
クロスクレイモア	ATK	将敌人投掷到空中再进行快速的斩击，第一击附加防御力下降效果	116
メテオアックス	ATK	斧的最强技，召唤陨石攻击近距离的目标	137

剑

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
スラッシュ	ATK	对近距离敌单体的斩击	0
グランクラッシュ	ATK	以自身为中心的小范围圆形攻击	12
圆阵斩舞	ATK	以自身为中心的中范围圆形攻击	32
冰牙斩	ATK	释放冰柱攻击前方扇形小范围内的敌人	40
大地火焰斩	ATK	释放两条火焰攻击前方直线上的敌人	64
月光心眼闪	ATK	对中距离的单体攻击，范围小但伤害大	32
ダークネスアーク	ATK	对自身周围圆形范围内的攻击，攻击力强范围大	96
ゾディアック	ATK	释放光之翼攻击前方远距离圆形范围内的复数敌人	160
秘技・魔剑王气	ATK	剑系最强技能，对前方超大范围内的复数敌人释放斗气攻击	300

突剑

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
トロイメライ	ATK	突剑基本技，对范围内的敌单体连续攻击，附加睡眠效果	0
リングアロー	ATK	跳到空中突击地面近距离内的敌单体，附加睡眠效果	12
レイジングスタブ	ATK	连续攻击中距离范围内的复数敌人，附加睡眠效果	40
アクエリアス	ATK	攻击大范围内的复数敌人，范围较大且威力高，附加冰属性和睡眠效果	96
ポラリスレイ	ATK	投掷剑攻击一定范围内的所有敌人，突剑最强技，攻击附带炎属性和睡眠效果	160

短剑

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
スナイプエッジ	ATK	短剑的基础技，攻击前方近距离单体，附带毒效果	0
トリックブレード	ATK	对近距离单体的连续攻击，附带毒效果	6
エアロストライク	ATK	将近距离的敌人挑空后进行连续的斩击，附带毒效果	14
ラピッドハンター	ATK	释放分身将近距离的敌人挑空后再扣落到地面，附带毒效果	24
凶牙四连斩	ATK	释放分身对前方敌单体的连续强力攻击，附带毒效果	42
冰炎斩	ATK	释放冰炎斩同时攻击前方近距离的敌人，附带毒效果	60
纵横无刃	ATK	对敌人进行高速斩击，攻击力强附带毒效果，但攻击距离很短	78
大宇宙战	ATK	短剑最强技，将敌人击飞到空中后再叩击，攻击力强附带毒效果，但攻击距离很短且只对单体	98

魔法

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ファイア	INT	炎属性的初级法术，攻击小范围内的所有敌人	8
ワイドファイア	INT	炎属性中级法术，攻击中等范围内的所有敌人	40
超ファイア	INT	炎属性的高级法术，攻击小范围内的所有敌人	32
超ワイドファイア	INT	炎属性的终极法术，攻击大范围内的所有敌人	160
クール	INT	水属性的初级法术，攻击小范围内的所有敌人	8
ワイドクール	INT	水属性中级法术，攻击中等范围内的所有敌人	40
超クール	INT	水属性的高级法术，攻击小范围内的所有敌人	32
超ワイドクール	INT	水属性的终极法术，攻击大范围内的所有敌人	160
レジストブレイク	–	辅助魔法，降低中等范围内所有敌人的RES（最高下降至最大值的50%）	36
クールタウル	–	辅助魔法，降低中等范围内所有敌人的ATK（最高下降至最大值的50%）	12
アーマーブレイク	–	辅助魔法，降低中等范围内所有敌人的DEF（最高下降至最大值的50%）	24
マジックアップ	–	中范围内的我方成员INT上升（最高上升至最大值的2倍）	36
マジックバリア	–	中范围内的我方成员RES上升（最高上升至最大值的2倍）	18
ブレイブハート	–	中范围内的我方成员ATK上升（最高上升至最大值的2倍）	24
シールト	–	中范围内的我方成员DEF上升（最高上升至最大值的2倍）	12
ヒール	RES	回复系初级法术，回复小范围内我方成员的HP，回复量低下	6
エスポワール	–	回复中范围内所有成员的异常状态	12
メガヒール	RES	回复中范围内我方成员的HP，回复量中等	24
ギガヒール	RES	回复中范围内我方成员的HP，回复量高	68
オメガヒール	RES	回复大范围内我方成员的HP，回复量最高	182

铁球

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ハンマーアタック	ATK	铁球基本技，攻击中等距离的单个敌人，对人有1.5倍伤害	0
ミラクルシュート	ATK	召唤铁球击飞中距离的敌人，威力强但范围小，对人有1.5倍伤害	18
デッドリーレイブ	ATK	中距离的强力攻击，范围中等威力大，但消耗マナ较高，对人有1.5倍伤害	92
ガイアバニッシュ	ATK	铁球的终极技能，攻击远距离中等范围的所有敌人，对人有1.5倍伤害	184

魔法书

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ブックショック	INT	魔法书的基本技，攻击小范围的所有敌人	0
フレアボール	INT	释放旋转火焰攻击远距离小范围内的敌人，威力较大附带炎属性	15
モーションエイジ	INT	将敌人关入雷电空间进行持续电击，范围大距离远	40
エアロハリケーン	INT	释放龙卷风攻击远距离小范围内的敌人，附带风属性	32
ボルカニック	INT	将远距离的敌单体封入书中进行攻击	48
クロノセイバー	INT	召唤陨石攻击前方中等范围的目标，附带炎属性	100
ソウルフリーズ	INT	释放冻气攻击前方中等范围的敌人，附带水属性	100
ブルーノヴァ	INT	释放水精灵引起巨大海啸攻击前方中等范围的敌人，附带水属性	150

UFO

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
クレ–ンキャッチ	TEC	夺取前方单体目标的装备和物品	0
UFO光线	TEC	夺取前方单体敌人的得分	0
インプラント	TEC	攻击前方的单个敌人	0
UFO编队	TEC	夺取前方单个敌人的能量	0

火炎放射器

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ファイアブレス	TEC	释放火炎攻击前方近距离直线上的目标	0
サブゼロ	TEC	释放冻气攻击前方正方型范围内的所有敌人	24
ボルケ–ノライン	TEC	释放火炎攻击前方直线上的所有敌人，范围窄但攻击距离较长	72
アクアジェット	TEC	释放水流攻击前方的敌人，范围非常小但威力高	108
テラプロミネンス	TEC	对前方大范围内所有敌人进行强力火炎属性攻击	244

スパナ

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
スパナクラッシュ	TEC	扳手基本技，攻击中距离单体目标，附带麻痹和对战车1.5倍伤害的效果	0
テクニカルリペア	TEC	回复战车的HP，对人使用时没有效果	15
スパナスパイラル	TEC	攻击远距离的单体目标，附加麻痹和对战车1.5倍伤害的效果	45
ハイパ–リペア	TEC	テクニカルリペア的强化技能，回复一定范围内复数战车的HP，对人使用时没有效果	75
超电磁スタンガン	TEC	攻击中距离中范围的所有敌人，攻击力强附加麻痹和对战车1.5倍伤害的效果	125

刀

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
银闪	ATK	刀的基本技，对前方单体的强力斩击	0
绝银	ATK	对前方单体的蓄力斩击，攻击力非常强	16
千岚	ATK	对敌单体的强力连续斩击，距离短但攻击力高	42
轰雷	ATK	刀的终极技，对敌单体强力的雷属性斩击	90

爆弹

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ノ–マルボム	TEC	投掷爆弹攻击前方的敌单体，附带危机一发效果	0
タイムリミット	TEC	投掷限时爆弹攻击前方的敌单体，威力较高，附带危机一发效果	18
ぽんこつボム	TEC	投掷限时爆弹攻击前方的敌单体，威力很高但距离很短，附带危机一发效果	42
居合いボム	TEC	投掷连续的爆弹攻击前方敌人，范围小但距离远，附带危机一发效果	78
デンジャラスボム	TEC	使用爆弹攻击前方小范围内的复数敌人，附带危机一发效果	162

ドリル

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ドリルアタック	TEC	使用钻头连续攻击前方敌单体，威力大但距离短，对人伤害1.5倍	0
ドリルブレイク	TEC	使用钻头攻击前方敌单体，威力大但距离较短，对人伤害1.5倍	20
ドリルコンボ	TEC	从地下连续钻击中距离的目标，威力较大，对人伤害1.5倍	60
ドリルソナタ	TEC	钻头的究极华丽技，威力高但距离较近，对人伤害1.5倍	95

ヌンチャク

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
龙根打技	ATK	双棍的基本技能，攻击近距离的敌单体，附带混乱效果	0
龙心乱激	ATK	使用双棍攻击前方近距离的敌单体，威力大且附带混乱效果	25
龙翔云来	ATK	将敌人击飞到空中后再扣落到地面，威力大附带混乱效果	75
龙王天怒	ATK	双棍最强技能，使用分身的力量攻击近距离的敌单体，威力强大附带混乱效果	125

ライフル

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ノ–マルシュ–ト	TEC	狙击枪的基本技能，攻击前方敌单体，威力较低但攻击距离很远	0
チャ–ジバレット	TEC	释放贯通属性的子弹攻击前方的敌单体，威力较高距离很远	16
サイキックガン	TEC	远距离的对敌单体攻击，威力一般	48
フレイムナ–ガ	TEC	狙击枪的最强技能，对中距离敌单体的强力攻击，附带炎属性	94

枪

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
マルチウェイ	ATK	枪的基本技能，攻击前方扇形区域的敌人，范围较小距离较短	0
ソニックチャ–ジ	ATK	对前方扇形范围的敌人的强力一击，范围较小	15
ダ–クランス	ATK	投掷枪攻击前方的复数敌人，范围较小	35
スカイハイ	ATK	从空中攻击中距离的敌人，范围较小	40
サンダ–ボルト	ATK	投掷附带雷属性的枪攻击前方扇形区域的目标，范围中等	48
トゥインクルズ	ATK	攻击自身圆形范围内所有敌人，范围中等	64
セントクロニクル	ATK	释放光之枪攻击前方扇形上的所有敌人，范围中等	96
ダ–クネスム–ン	ATK	枪系最强技能，释放月光枪攻击前方扇形范围的所有敌人，范围最大	160

バズ–カ

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
グレネ–ド	TEC	火箭筒的基本技，对中距离的敌人的单体攻击，战车伤害提升至1.5倍	0
シャドウハインド	TEC	对近距离的敌人强力一击，战车伤害提升至1.5倍	18
ジオプロ–ジョン	TEC	发射飞弹攻击指定小范围内的敌人，战车伤害提升至1.5倍	54
スペ–ストラベル	TEC	攻击近距离的敌人，攻击范围小但威力大，战车伤害提升至1.5倍	128
アストロフレア	TEC	火箭筒的最强技能，攻击前方圆型区域的所有敌人，威力强范围超大，战车伤害提升至1.5倍	242

スコップ

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
掘りおこし	TEC	铲子的基本技，攻击小范围内的敌人，对人伤害提升至1.5倍	0
掘りまくり	TEC	投掷土块攻击远距离小范围内的敌人，对人伤害提升至1.5倍	24
ホッヒング	TEC	使用铲子攻击前方近距离内的目标，对人伤害提升至1.5倍	52
ラッキ-温泉	TEC	挖掘温泉攻击自身周围圆型小范围内的所有敌人，对人伤害提升至1.5倍	90

ガトリング

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ガトリング	TEC	机枪初级技能，攻击中距离小范围内的所有敌人，附带防御力下降效果	0
ブラッディレイン	TEC	攻击前方扇形区域的所有敌人两次，攻击力强范围大，附带防御力下降效果	35
クレイジ-キラ-	TEC	攻击前方扇形区域的所有敌人，范围强化同时附带防御力下降效果	125
ザインカルネ-ジ	TEC	机枪终级技能，攻击前方中距离中等范围内所有敌人，附带防御力下降效果	250

魔炮

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
魔炮	TEC	释放魔力弹攻击近距离的敌单体，附带毒属性	0
ミストジャッジ	TEC	释放烟雾攻击中距离小范围内的目标，附带毒属性	30
ナイトメアロンド	TEC	攻击前方扇形的复数敌人，范围大威力高，附带毒属性	80
ス-パ-ノヴァ	TEC	释放大范围的火焰攻击前方圆形内的所有目标，附带毒属性	144
エマ-ジエンシ-	TEC	击破不明飞行物来撞击前方小范围内的敌人，威力大范围较小，附带毒属性	285

小槌

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
小槌アタック	ATK	使用小槌攻击近距离内的敌单体	0
小槌バレ-	ATK	释放分身攻击近距离小范围内的所有敌人	18
小槌クリディカル	ATK	跳跃后给予近距离小范围内的敌人重创，攻击力较高	36
モグラたたき	ATK	发动打地鼠技能攻击远距离的敌单体	54
小槌インパクト	ATK	小槌最强技能，使用槌子将近距离的目标打飞出去，攻击力强	90

注射器

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
メディカル	RES	回复近距离单体角色的HP	0
ヘルニ-ドル	RES	攻击中距离的角色，并抽取一定量的HP回复自身	19
ポイズンアタック	RES	攻击远距离的单体，并吸收一定量的HP回复自身，攻击附带毒属性	55
クレイジ-バ-ス	RES	攻击前方圆形范围内的所有敌人，并吸收一定量的HP回复自身	119

磁石

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
マグネアタック	INT	磁石基本技，攻击小范围内的敌单体，附带遗忘效果	0
S极N极	INT	攻击中距离的敌人，范围较小威力较大，附带遗忘效果	15
マグネフィ-ルド	INT	攻击中距离范围内的敌人，威力大范围小，附带遗忘效果	45
マグネフォ-ス	INT	发动磁力攻击以自身为中心小范围内的所有敌人，附带遗忘效果	115
マグネクラビトン	INT	投掷磁力玉，攻击中距离中等范围内的所有敌人，附带遗忘效果	160

リモコン

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
マイクロウエ-ブ	TEC	遥控器的基本技能，攻击小范围内敌单体，附带混乱效果	0
ソドムストライク	TEC	攻击以自身为中心的圆型范围内所有敌人，范围大威力高，附带混乱效果	180

ロッド

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
プリティアタック	INT	使用杖进行高速旋转，攻击自身圆形小范围内的所有敌人，附带RES下降效果	0
ラブリ-ハ-ト	INT	释放爱心攻击中距离小范围内的所有敌人，附带RES下降效果	31
ハ-トブレイク	INT	释放爱心刺穿在远距离小范围内的所有敌人，附带RES下降效果	105
セラフィブリ-ド	INT	杖的终极技能，释放光之翼攻击以自身为中心中距离圆型范围内的所有敌人	210

钓り竿

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ヒット！	TEC	使用钓竿攻击中范围内的敌单体，附加吸引效果	0
世界一周钓りの旅	TEC	使用钓竿钓起中范围的单个敌人	16
アニキ钓り	TEC	使用钓竿将中范围的敌人甩出去	58
大爆钓	TEC	将敌人钓到空中后实施爆炸攻击，范围小但威力大	124

太鼓

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
雷太鼓	INT	太鼓的基本技，释放雷电攻击中距离小范围内的敌人，附带麻痹效果	0
天神雷轰	INT	连续释放雷电攻击中距离范中等范围内的敌人，附带麻痹效果	40
雷神游轮	INT	释放雷电环攻击自身周围小范围内的敌人，附带麻痹效果	100
雷神变化	INT	释放巨大的雷电攻击自身周围中等范围内的所有敌人，威力大并附带麻痹效果	160

フライパン

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
コックスマッシュ	ATK	フライパン的基本技能，攻击小范围内的敌人	0
手早く炒める	ATK	使用平底锅烹调小范围内的敌人，威力大但范围小	15
料理は心た!	RES	释放料理回复前方中等范围内角色的HP，同时附带INT上升的效果	45

ビーム剣

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ビームスラッシュ	ATK	光剑的基本技，攻击近距离内的敌单体，对战车伤害上升至1.5倍	0
ツインセイバ–	ATK	释放光束攻击小范围内直线上的所有敌人，对战车伤害上升至1.5倍	18
エンゼルウイング	ATK	释放连续的光束攻击直线上的所有敌人，范围更大且对战车伤害上升至1.5倍	72
オメガフォ–ス	ATK	攻击前方圆型小范围内的所有敌人，距离近但攻击力高，对战车伤害上升至1.5倍	108

バイ

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
バイ投げ	RES	バイ的基本技能，投掷给中距离的我方单体回复一定量的HP，同时附带INT上升效果	0
ホ–リ–バイ	RES	投掷巨大的蛋糕给近距离的我方单体回复大量的HP，同时附带INT上升效果	40

うらわ

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
突风扇	TEC	扇子的基本技，攻击前方小范围的敌人，附带风属性	0
飞翔扇	TEC	投掷扇子攻击前方中距离范围内的敌人，附带风属性	18
乱风扇	TEC	释放旋风攻击前方扇形范围内的所有敌人，范围小威力大，附带风属性	62
怒岚扇	TEC	释放巨大的旋风攻击前方小范围内的所有敌人，附带风属性	148

风船

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
バル–ンアタック	SP	吹气球攻击前方远距离的敌单体，使用后自身会脱离战斗	0
バル–ンド–ル	SP	吹一个和自己相似的气球引发爆炸攻击前方小范围的敌人，使用后自身会脱离战斗	90
バル–ンウエ–フ	SP	吹爆气球攻击前方中范围内的所有敌人，威力强消耗大，使用后自身会脱离战斗	240
ドッグファイト	SP	气球的终极技能，与敌人展开气球战后胜利，使用后自身会脱离战斗	360

箱

技能名称	依存能力	效果	消耗SP
ランチタイム	INT	箱的基本技，将近距离的敌人关进去给予伤害	0
ミミックブレイド	INT	释放箱子中的无数利刃攻击前方圆型中等范围内的所有敌人	18
パンドラフォ–ス	INT	释放箱中的光线攻击前方扇形区域内的所有敌人	78

武器的威力

本作中武器的技能威力如何，除了从消耗SP多少来判断外，还可以从武器的依赖属性中看出来，例如突剑的所有技能会附带“ATK”依赖，而注射器的技能则会附带“RES”的依赖，当玩家使用这些武器的技能时，威力会根据该数值而变化，ATK越高的角色使用依赖“ATK”的武器威力会越高，根据角色的能力成长来选择武器变得非常重要。另外，依赖“ATK、TEC和HP”三种数值的攻击，会受到防御力（DEF）的影响而降低，而“INT、RES和SP”三种数值的攻击，则会受到魔法防御力（RES）的影响而降低。



魔王许愿

玩家在根据地内可以与“全能之书”对话并选择许愿，许愿除了包含所有角色都可以进行的“转生”外，还可以出现一些特殊的隐藏事件。需要注意的是，无论什么愿望都需要消耗角色的マナ，以下是所有的特殊事件一览



事件名称	角色必要等级	消耗マナ	效果
新しいダンジョンが欲しい	–	根据自身等级比例变化	作成和自身等级相同层数的迷宫（100以上均为100层）
新しい建物が欲しい	–	根据建筑物不同有所变化	许愿让将角色作成新的建筑物，作成的建筑物根据角色职业不同有区别，作成后的角色会死亡，可以选择“转生”来重新凭依
リ–ダ–になりたい	–	0	指命新的角色成为队伍的队长
★转生	–	100	让角色进行转生，转生后保留其能力
プリニ–を作りたい	10	1000	作成职业中出现新的魔物プリニ–
正义の味方と战いたい	70	3000	出现新的事件并与フロン战斗（等级250）

事件名称	角色必要等级	消耗マナ	效果
エンディングが见たい!	80	4000	出现新的事件并与エトナ战斗（等级300）
勇者と战いたい	100	5000	与カスティル战斗。战斗后カスティル会加入队伍
キングダ-ク许さん	120	5500	二周目的第六章节时许愿，与キングダ-ク进行战斗(等级400)，胜利后其分身加入队伍
他のゲ-ムの魔王と战いたい	150	6000	与ラハ-ル战斗，胜利后ラハ-ル、フロン和エトナ加入队伍
冥王シ-ド ルと战ってみたい	160	7000	第三章到第八章限定内许愿，与冥王シ-ド ル进行战斗，胜利后シ-ド ル加入队伍
全盛期のサロメと战いたい	180	8000	第五章限定时间限定内许愿，与サロメ进行战斗（等级1200），将其打倒的话进行サロメEND，继承记录后サロメ加入队伍
最强ロボが欲しい!	200	30000	与最强的机甲战斗，胜利后获得战车“超合金ロボス-ツ”
最强魔王の娘と战いたい	1	1	与魔王之女战斗，胜利后直接进入END进入下一周目
最强时代のバビロンと战いたい	200	9000	第二章到第八章限定内许愿，与暗黑龙バビロン战斗，胜利后バビロン加入队伍
邪神ヴァルヴォルガと战ってみたい	250	10000	第一章到第八章限定内许愿，与邪神ヴァルヴォルガ战斗，胜利后ヴァルヴォルガ加入队伍
宇宙最强の魔王と战ってみたい!	300	15000	与魔王ゼタ战斗(等级2000)
このゲ-ムで一番强い奴と战いたい	300	20000	与战舰良纲(战车)+超魔王バ-ル的组合进行战斗(等级4000)
新作主人公に挑む	1000	100000	与アサギ进行战斗，战斗后アサギ加入队伍

建筑物

在根据地内玩家可以消耗マナ召唤出各种各样的建筑物，建筑物除了最基本的作用——买卖、复活我方角色或为其回复体力外，还可以将我方的战士放置在建筑物中，从而在战斗中召唤出来。出击放置在建筑物中的战士的话，这些战士身上会附带一些特殊效果。例如在战斗中召唤出安排在病院里的战士的话，该战士每个回合内会自动回复10%的HP；图书馆的话战士获得的武器熟练度会自动增加50%，如此种种，灵活利用对战斗的帮助非常大。

建筑物召唤的方法很简单，与魔王对话后消耗一定的マナ进行召唤，召唤出现事故的话角色会死亡，需要再找一个道具进行召唤复活。另外，一些特殊的建筑物需要特殊的职业召唤。战斗中敌人也同样有建筑物出现，如果我方的建筑物被敌人侵占的话，附加效果会消失，反之我们侵占其建筑物的话也是一样的效果。以下是所有建筑物的效果一览。

建筑名称	建造可能的职业	战斗中的效果	可容纳的人数
犬小屋	无（初期自动出现）	出击的角色能力强化10%	5
小屋	全员	出击的角色能力强化10%	6
仓库	全员	可以容纳大量的角色	12
研究所	博士	无	6
墓地	盗贼	每回合所有敌人受到10%的伤害	6
学校	全员	角色获得的经验值+50%	8
图书馆	魔导师	角色获得的武器熟练度+50%	6
卖店	商人	角色获得的金钱+50%	6
病院	卫生兵/ヒ-ラ-	角色每回合自动回复10%HP	6
工场	メカニック	每回合回复战车10%的HP	6
诘所	全员	出击角色的攻击力+20%	8
砦	战士/ソ-ド マスタ-	出击角色的攻击力+30%	8
城	ソ-ド マスタ-	出击角色的攻击力+40%	8
见张りテント	全员	出击角色的防御力+30%	8
司令塔	战士/ソ-ド マスタ-	出击角色的防御力+40%	8
要塞	ソ-ド マスタ-	出击角色的防御力+50%	8
灯台	ア-チャ-	角色的移动力+30	8
食料プラント	皿洗い	可以生产出食物	8
时计台	ア-チャ-	-	-

战场中的特殊事件

当玩家打倒KEY敌人或者破坏KEY道具，成功开启战场中的新区域时，有可能会遇到特殊事件，例如“眠り”或者“盗贼团の横行”等，前者会让战场上所有角色（无论敌我）进入睡眠状态，后者则会使得战场上出现大量的“盗贼”敌人，触发时画面会出现特殊的提示。一般来说特殊事件有利有弊，玩家需要灵活应变以对应战斗中的各种特殊事件的发生。

转生

通过第四章后游戏会开启转生系统，玩家可以消耗一定的マナ让队友转生，转生的方法很简单，与“全能之书”对话后选择“愿いを书き入む”即可，或者用队友作成建筑物也可以达到同样的效果。选择转生后角色会死亡，然后再放出一个道具就可以让死亡的角色的“魂”重新转生，转生后的角色除了会保留转生前的能力外，还会保留一些技能，例如魔法师将学会“ATK+1”的技能，而物理职业则可以学会回复魔法。转生的角色可以重新选择职业，而且转生时候使用的道具若带有★号的话，转生后★也会继续存在，多个带★的道具进行多重转生，成长时的能力加成也会越来越高，后期想要培养超强的角色必须使用转生这种方法。

战斗相关系统

举起和投掷

当角色装备了武器进入战场时，可以选择“投掷”把自己的武器丢出去，空手状态的角色则可以选择“举起”将战场上的武器或者道具拾起来。合理利用的话，可以将武器丢到很远的地方进行快速传送。另外如果在战场中的道具拾起的情况下结束战斗，那么战斗后可以获得该武器或道具，当然也可以选择直接将其放入格纳库。另外，空手状态下还可以把敌人直接举起来直接丢到场外，丢出场外的敌人会消失，但等级会加在还在场上的敌人身上。



异常状态、特效状态和属性

异常状态

本作的异常状态比较多，游戏中一共有6种异常状态，和其他游戏不同，本作的异常状态比较特殊，中了异常状态的情况下，只能使用魔法进行回复，或者战斗结束后也会自动回复，以下是所有异常状态对角色的影响：

毒：每回合开始时角色的HP自动减少
眠り：一定回合内角色无法行动
マヒ：角色无法进行移动
ド忘れ：一定时间内角色无法使用技能和魔法攻击，只可以使用普通攻击
堕落：打倒敌人后角色无法获得经验值升级
危机一发：受到攻击时，角色会出现伤害为0或战斗不能两种状态

属性

游戏中一共存在3种属性，即炎、风和水，无论是本方角色还是敌人，都会对这三种属性有耐性，耐性值在-100%和100%之间浮动，利用对手的弱点属性进行攻击的话，可以打出更大的伤害。属性不但在魔法中存在，部分武器技能也存在属性概念，具体可以在使用的时候从技能的图标上识别附带什么属性。

特效状态

游戏中有部分武器的技能会附加特效状态，特效状态一共有两种，持有“↑”状态的技能对建筑物的伤害会变成平时的1.5倍，例如铁球和ドリル。而标志有“反C字”状态的技能则会对战车的伤害变成平时的1.5倍，例如ビーム剑或者スパナ。根据战斗情况选择合适的武器能够更加快速地消灭敌人。

连携攻击

当数名角色同时锁定了一名敌人进行攻击后，就会形成连携攻击，连携攻击的攻击力会几何倍地大幅提升。另外，在连携时要注意连携的顺序，对敌人的弱点比较有效技能应当放在最后连携。



关于战车

战车类似于游戏中的特殊装备，玩家在过关后就有一定概率获得战车的部件，战车内可以放入队友，且战车的HP很高，非常强力。战车在游戏中期获得，注意战车会有很多种部件，难度越高的关卡胜利后获得高级部件的概率越大。

注：由于主线剧情中除了部分剧情战斗外，大部分的战斗地图和敌人都是随机出现的，因此以下流程中的大致战术仅供参考，不排除完全相反的情况出现。

主线剧情流程篇

序章战



首先要说明的是，攻击范围如果不符合距离要求的话是无法进行锁定的，一开始用范围攻击锁定所有敌人后，一招就可以将杂兵全部击破，接下来的BOSS用第二招很快就可以消灭它。

剧情过后玩家可以开始招募自己的队伍成员，调查场景内的石头、树木和花朵就可以作成同伴，不同的物体作成同伴时，各项能力的成长会有所区别，例如花朵的INT成长高，石头的ATK成长高。所以INT高的可以作成魔法师或者回复师，ATK高的可以转职为见习い战士等。成功作成同伴后还有3点技能点进行自由分配，可以增加角色的成长。成功出现同伴后与画面中央的魔王ゼタ对话出现武器屋，购买装备后按△键进行装备，最后再与魔王对话便会出现迷宫传送点，调查传送点就可以开始关卡攻略了。

第一ステ–ジ

初心の冒险者

亲爱なるミッキ–

熟悉操作的战斗，调查全能之书后可以派遣我方的战斗单位。敌方只有2名见习战士和1名浪人，见习战士的物理攻击力很高但攻击距离很短，浪人攻击力不高但可以攻击到复数范围的敌人。等敌人接近后先用魔法师锁定2名战士，对付浪人可以用物理单位围剿，只要魔法师不太靠近战士的话是不会有太大危险的，如果2名敌人靠得很近的话，魔法攻击还可以一次性打中2人。胜利后出现新的建筑物“病院”，角色在战斗中受伤或者死亡的话，在这里消耗一定的金钱就可以回复到最佳状态。

ミッキ–の祝福

随机地图关卡，按照第一关的打法很容易就可以消灭敌人，本关可以将场景中出现的石头和草之类的道具进行回收，方法为派遣队员走到物体旁待机，接着会出现回收的选项，选择回收到格纳库即可。回收后的道具在城堡中可以给角色装备或贩卖。另外还可以选择将道具抬起来进行投掷，投掷可以快速传送道具。将第一波敌人全灭后，地图右方会出现3个南瓜头，使用魔法一招就可以轻松击破，注意新区域的地图内会出现新的道具，队伍中有高行动力的盗贼可以派遣回收一下。

ミッキ–の赞美歌

依旧是随机地图，而且会开启2次区域，中途还会出现KEY敌人，不过大部分都是见习战士，能力很弱，分开逐个击破即可。地形如果有狭窄通道的话，可以派遣肉盾型战士堵住通道，魔法师针对弱点虽然可以快速灭敌，但也要留意SP的消耗。

天照すミッキ–



本章的最终关，敌人的数量大幅增加，击破KEY敌人或障碍物的话可以开启新的区域，在最后的区域会遇到本章的BOSS。多派遣几名战士进入帐篷内，回合行动时会自动战斗，胜利后玩家需要选择作成下一个魔界的魔王。

3个魔王的特点不同，**ミッキ–**作成的魔界一般，敌人普通但体力较高；**バビロン**作成的魔界大部分是不可思议系敌人，魔界大敌人多；**ブラム**作成的魔界较小，敌人一般以魔法为主。建议选择ミッキ–作成魔界。

第二ステージ
荒废する世界

ミッキ-の黄昏

第一个关卡是固定地图，先消灭左上方的KEY敌人后会出现新的区域，此处使用水属性魔法会有不错的效果。新出现的敌方据点里有2名敌人，因而想要直接攻陷的话一次最少也要派遣2名队员进入。接下来仍然是打倒KEY敌人开启通路，一般进入最后一个区域时得分就可以达到过关要求，选择第一项的话可以继续战斗直到敌方全灭，选择第二项则可以直接过关，另外本关开始也可以在战场中召唤建筑物，建筑物会有一些特殊的效果，例如病院会给我方成员每回合回复HP，在战斗时可以多加利用。

奈落のミッキ-

依旧是固定地图，开始任务前记得回复一下队伍的体力和SP。开始的位置有4名杂兵分散在地图的4个角落，打倒左上角和左下角的杂兵可以开启新的区域。新区域敌人的分布比较集中，不要直接冲过去，除非有非常强的同伴。将2个区域的敌人全灭后再破坏上下方区域的道具又可以开启2个新区域，本关的建筑物就不用召唤出来了，很容易被敌人破坏，如果战士的装备够强力的话，可以单人进攻一个方向。

ミッキ-部队

开启区域的敌人只有2名，召唤一名战士消灭他们后再破坏KEY道具便可开启新区域。注意本关开启的时候有可能遇到特殊事件，例如全体睡眠或者出现强力战车，有利有弊。该区域中会出现装备有UFO的敌人，他们会盗取玩家的道具。

ミッキ-の气配

依旧是固定的地图，一共有5个区域，开始后上下左右各有一名敌人，每消灭一名敌人都会开启新的区域，注意不要在一回合内开启多个区域，这样敌人会蜂拥而至。另外要注意的是，部分区域的敌人一开始会位于场景中较高的位置，玩家是无法打中他们的，可以等其自己下来，针对弱点逐个击破。

ミッキ-城壁迹

随机地图，不过难度依旧不大，先将地图上的敌人全部清理干净后再打破KEY道具开启下一个区域，这样在开启第3个区域的情况下基本上就可以完成过关所需要的得分。

ミッキ-の圣域

本章最后一个关卡，一共有3个区域，前面2个区域没有任何的难点，轻松清理完杂兵即可，最后一个区域会有3个BOSS级别的敌人，使用的武器是枪，攻击距离很远且攻击力高，玩家需要用高防御力的职业去吸引炮火，后方的回复工作也要跟上。魔法型的角色绝对不能冲到前面，很大概率会被秒杀，根据弱点一个一个消灭敌人就可以过关。



第三ステージ
魔科学の城岩

シ-ドルの报复

剧情结束后会增加一个全新的魔王シ-ドル，魔界范围和敌人数量都是普通，但敌兵大部分是攻击型的，本篇选择作成魔界的魔王就是シ-ド ル。选择该魔王后会更新2种职业“步兵”和“卫生兵”，步兵可以使用“铳”进行远距离攻击，卫生兵可以使用各种回复技能，根据地的商店也会同时增加新的武器，本关一共有5个区域，除了一开始的区域需要击破KEY敌人才能够打开外，其他区域需要在一定回合内才会自动出现，每个区域的敌人不多，但新出现的枪兵和铳兵攻击力很大，魔法职业不要太靠前，抓紧时间集中火力消灭敌人，不然被围攻会很危险。本关每个敌人的得分都比较少，至少需要消灭到第5个区域的敌人才能够达到过关的得分要求。

第四ステージ

死の揺りかご

执拗なるシードル

依旧是随机关卡，本关的几个地图都比较小，但敌人的血很厚，攻略时不要让魔法师太靠前，注意每个敌人的得点数，部分敌人的得分很低，所以尽量瞄准得分高的敌人用弱点打，攒够400分直接过关。

疫病シードル

固定关卡，玩家一开始会出现在中央的平台上，与左边和右边的区域是断开的。本关的打法很特殊，需要先清理中央平台的敌人，再将建筑物召唤出来，让我方所有成员进入建筑物，接着使用没有武器的队员抬起建筑物后丢到对面的平台上，这样才能攻击到对面的敌人。对面平台的两个要塞不要去打，每个回合它会增援一名敌兵，因为本关很多敌人的得分都是0，必须等要塞增援出现高得分敌人再进行攻略，高得分敌人的防御很高，需要利用连携攻击来增加伤害。

邪悪なシードル



很简单的一关，固定场景内只有一座城堡，城堡内有4名敌人，可以挑选装备比较强的4名战士进入城堡，直接进入下一回合就会自动触发战斗，装备太差会有一定的危险。本关可以用来反复练级，特别是想要快速升级的玩家。后期还可以配合邪道升级法来让魔界厨师快速升级。

歪んだシードル

很简单的一个关卡，敌人不多但是比较集中，而且体力大部分偏高，魔法师有范围魔法最好，配合枪兵可以一回合解决多个敌人。

シードルの影

本篇的最后一关，固定地图，大部分杂兵的得分都不高，第三个区域会出现很多帐篷和要塞，另外还会出现战车。战车的攻击力很高，不要贸然接近，大部分杂兵得分非常低。等战车出来后一齐锁定连携一回合击破可以得到400多分，另外帐篷内还会增援强力的装甲兵，这种敌人得分有100多，不过防御比较高。达到800分后本篇结束。

ゴージャスキング

剧情过后增加新魔王**キングダーク**，他作成的魔界规模和敌人数量都属于中等，大部分敌人的技能比较高，本篇攻略选择的正是该魔王。剧情后会获得**メカニック**和战车，职业也会增加“博士”以及“**メカニック**”，战车是非常强力的可移动攻击单位，后期的战斗可多加利用。准备好后开始第一个关卡，本关的敌人多以物理系为主，玩家最少要有一名强力的物理战士与之抗衡。3个区域的敌人都是固定的，第一个区域的敌人是物理系的，得分比较低；第二个区域会有战车出现，如果能破坏战车的话会得到大量的分数，但是要小心战车的高攻击，我方任何角色被击中都有较大概率直接死亡；最后一个区域的敌人是魔法系的，难度要低很多，一般第二个区域能够获得500分的话就直接过关吧。

グレートキング

比起前一关来说要简单很多，但敌人分数较低，3个区域的敌人全灭可能还不够500分，可以多破坏一些战场中的道具来增加得分，但是要注意第三个区域有可能出现敌方的战车，攻击力很强，需要注意前锋的安全。

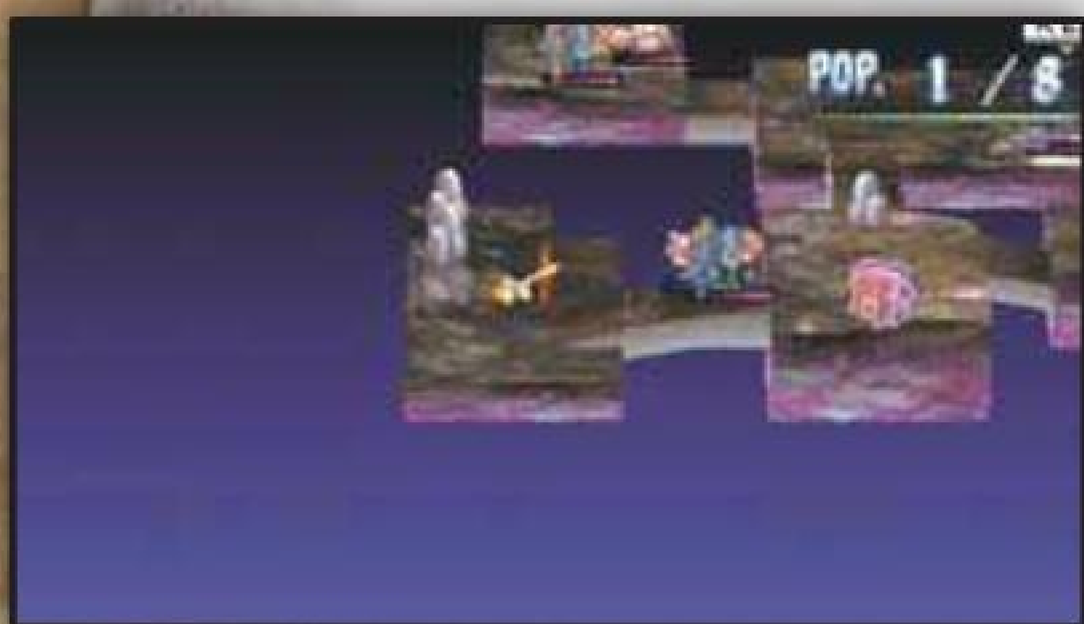


ビューティキング

本关虽然是固定地图，但敌人的出现数量是不固定的。前面几个区域的敌人得分都非常低，只有最后几个区域的敌人得分比较高，我方的魔法师使用技能时注意节省SP，有强力的物理攻击角色最好出战。回复单位至少出击2名以上，等到最后几个区域再爆发。得分不够的话只能等敌方城堡增援高得分敌人了。

エキサイトキング

没什么难度的关卡，敌人的分布不均匀，部分区域一次会出现大量敌人，依旧是清理完一个区域后再开启下一个区域，一般来说清理完第二个区域就可以凑够500分过关了。本关结束后会开启转生系统，玩家找全能之书对话后选择想要转生的角色进行转生，转生需要角色的等级达到10级以上，还需消耗一定的マナ值，转生后角色可以持有转生前角色的能力和技能，例如让战士学会回复魔法，让魔导士拥有DEF+2的技能等。如果是带★记号做出的道具的话，转生时也会有能力强化。



ラブリーキング

很复杂的一关，本关会随机出现两种地图，一种有很多杂兵并要求过关获得500分以上；另一种会出现209级的强力敌人，此时以我方的能力无法对其造成任何伤害，但过关只要求得到100分。第一种情况的话按照一般的打法逐个消灭敌人即可，如果出现了高等级的敌人的话，利用地形吸引敌人从另一边绕过来，然后让我方角色上战车从另一边绕过去，直接击倒后方的敌人获得得分后过关。

スペースキング

本篇的最后一关，区域和敌人都是固定的，一开始的杂兵难度依旧很低，多使用战士的范围攻击消灭他们，不要使用魔法。一路打开第三个区域后，用水属性的魔法外加物理攻击锁定BOSS进行攻击，BOSS的体力有900，擅长魔法攻击，RES低的话打起来会很吃力。另外第三个区域还会有敌方的增援，增援的能力很强，尽量不要拖，直接击破BOSS得分过关。本关要求玩家有一定的装备和等级，能力不够的话还是多练一下再来挑战吧。



第五ステージ

侵食する龙脉

サロンの思惑

剧情后出现新的魔王サロメ，她创造的魔界规模和范围都属于中等，本篇选择的就是她所创造的魔界。第一关的地图比较大，但比较麻烦的是敌人分布得很分散，且没有一个敌人的得分会特别高，因此玩家要做的只能是稳步前进，一个一个地消灭敌人。敌人的攻击力普遍很高，特别是战车，等级不到25以上的强力物理职业可能连一次攻击也承受不了。



悲哀のサロメ

关卡的区域不算多，但是敌人的数量依旧少且分散，不过本关有可能出现带★的珍贵道具，直接破坏一个就有上百的得分，想要快速过关的玩家可以直接破坏场景中的道具。当然想要完成收集的话就需要一番苦战了。

サロメの优い

只有一个区域的固定关卡，玩家一开始会自动获得300分。召唤同伴后将场地中的杂兵快速消灭，接着第二回合敌方的战车会高调登场，此时利用弱点进行多次连携，快速清理掉得分最高的战车基本上就可以过关了。注意战车的攻击力很高，实在不行的话可以用牺牲法，让最弱的同伴在中央待机吸引炮火，然后再伺机将战车消灭。能力足够的玩家可以试着清场，本关最大的得分可能达到2000分甚至以上。

灰色のサロメ

虽然得分要求为900，但实际上属于送分的关卡，所有的敌人全部都聚集在一起，且等级都是LV1，甚至可以用来练习新职业，一个回合不用就能过关。

サロメの祈り

和前几关类似的关卡，区域不算多但面颊广阔，而且敌人的攻击力很高，其中还有持有强力钻头武器的敌人，但得分都不太理想。我方的强力物理防御角色要一直在最前方充当肉盾，回复术士也要准备好。一路稳步前进到最后的区域会出现高得分的魔法师，魔法师的INT很高，RES没有达标的话很容易被秒杀，瞄准高得分的魔法师使用连携，一次性将其消灭后完成关卡。



イバラ抱くサロメ

本篇的最后一个关卡，敌人数量很多，开始的位置使用战车或强力的物理职业快速灭敌，等上方的敌人下来之后逐个清理干净。第二个区域和第三个区域的敌人攻击力非常强，不要贸然冲上去，采用守株待兔的方法，最后一个区域内才会出现得分较高的两名敌人，对付该区域内的敌方战车可以让我方的战车上前挡住，再集中火力将战车消灭，最后解决对方的大将。使用强力的连携技能一举消灭两名BOSS就可以直接获得800分过关。

第六ステージ

暗夜の轮舞

プラムの暗跃

剧情过完后继续选择作成魔界的魔王，本章不会出现新魔王，只需要在之前的几个魔王当中选择，本攻略选的是魔王**プラム**。该魔王所作成的地图中大部分都是魔力型敌人，地图比较小。本关初期的敌人有些位于高台之上，魔法型角色被击中的话很大概率被一击必杀。装备强力的话停一个回合等杂兵下来，再打倒KEY敌人开启新的区域，后面几个区域中会出现高得分的道具，破坏即可，得分达到600过关。

黑魂のプラム

随机关卡。战斗的区域依旧只有3个，大部分魔力型敌人的魔法抗性很高，不用物理攻击基本上造成不了太大的伤害，前期的敌人一个一个解决，后面几个区域的敌人会自动送上门来，由于前两个区域的敌人的得分普遍偏低，SP不要消耗得太快，最后一个区域才会有高分的敌人出现，不过依旧要逐个击破才能够达到600分过关。

プラムと死神

本关一开始所有区域就是敞开的，场景广阔，敌人稀少。前期的大部分敌人得分都非常低，可以优先消灭会召唤建筑物的敌人，增加战斗的安全性。BOSS门前的战车体力和攻击都很高，没有一定的攻击力无法在一回合之内解决它，我方被击中基本会被秒杀。最后要提醒的是，BOSS的移动力和攻击力非常之强，好在他的体力非常低且得分很高，如果能直接击破他的话可以提前结束战斗。



暗黑のプラム

本关只有一个区域，形成一条直线，直线上有很多敌人的帐篷和城堡，从城堡或帐篷中出现的敌人会附带防御力上升的效果，建议第一个回合直接冲上去破坏两个帐篷减少敌人数量。接着打倒后方出现的剑士，敌方的城堡被我方占领的话，不但敌人的附加状态会消失，我方成员还能增加防御上升的状态。中期出现的战车得分很高，将其破坏后很快就可以拿到600分的过关得分。

プラムの黑魔术

依旧是随机关卡，区域一般在三个左右，敌人的强度和上一关类似，平均等级在28上下浮动，装备不错的话可以给新职业提升一下等级。注意敌方出现的研究所，血量很高还有可能成为KEY道具，一旦发现就集中火力消灭掉。

死玉座のプラム

本篇最后一关，难度自然不用说，中途的5辆战车ロ-ゼンガルデン威胁非常大，推荐我方出击一辆强力的战车，然后集中火力攻击中央挡路的敌人，后方派遣魔法师使用回复魔法进行支援。BOSSライデン会使用远距离的雷属性魔法，要冲到前方的角色必须是体力和能力比较高的，等周围的敌人清理得差不多的时候，一口气冲过去用强力的连携将BOSS干掉，击破BOSS就可以达成过关的得分条件。再次挑战的话本关会变成随机地图。

第七ステージ
命运の逆操作

暴虐のアレク

剧情结束后追加新的魔王アレク，他的魔界范围和敌人数量都是普通，本章选择该魔王进行攻略。首先是第一关，敌方的配置基本是魔法和物理攻击各半，不过大部分的敌人装备都比较好，因此我方前锋要注意体力的消耗。开启新的区域时很大概率会触发特殊事件进入异常状态，虽然敌人同样会中状态但还是对我方不利，建议一开始留一个空位不要召唤，等新区域开了再召唤出会回复异常状态的同伴。



后面几个区域的敌人出现时基本上都是聚集在一起的，如果此时学会了中等范围的技能或魔法的话，一个魔法打下去最少也能消灭一个敌人。关卡要求得分700以上，一般第二个区域就可以凑齐得分过关。

アレクの强欲

本关的敌人平均等级在35级上下浮动，我方等级太低的话会很吃力。几个区域中，一开始很大概率会出现大量的敌人，其中还包括HP有500以上的战车，先挑选强力的队员快速将其他敌人全灭后再集中火力对付战车。后面几个区域的敌人比较分散，难度不会太大，最后一个区域才会出现高得分的敌人，调整好位置使用大范围的魔法和技能进行连携，很快就可以达到得分要求过关。

荒々しきアレク

敌人看上去很多，但很大概率会出现得分不高的情况，好在敌人的强度不高，笔者遇到的大部分敌人都是魔法系的，使用强力的物理职业可以轻松清版。后面几个区域的敌人很分散，如果最后得分不够的话，直接全灭敌人过关吧！

アレクの粗暴

本关是久违了的固定地图，一开始就是满场的敌人，平均有35级左右，如果不打开一个出口的话很有可能被围攻，有大范围魔法的话锁定多个敌人放连携吧。不过大部分敌人得分都比较低，消灭KEY敌人后两个场景会出现强化的敌人和建筑物，特别是食物加工厂，每个回合都会有新的敌人增援。等级和食物加工厂是一样的，我方没有强力的回复魔法后期会很吃力。值得一提的是本关很多敌人会携带平时买不到的武器，可以适当偷取，还有敌人的几个势力会互相掐架，可以趁乱捡体力低的敌人袭击。

大食いアレク

关卡的几个区域都很大，但敌人比较分散，适合打游击战。大部分敌人的移动速度和攻击距离都很强，不要让单个同伴靠近他们，一开始的区域中没有得分太高的敌人，后几个区域会出现不少，达到得分要求的同时敌人应该也消灭得差不多了。本关很大概率还会出现一些带★的珍贵道具，遇到的话千万不要错过。

アレク大掠夺



本篇的最后一关，难度非常大，虽然只有一个区域，但敌人大部分都是战车等皮坚肉厚的角色，打起来非常困难，周围两边还各有两个食物加工厂，每个回合自动增援敌人。建议等级最好在45级左右，学会了强力技能的情况下躲开左右的建筑物，集中火力攻击战车。注意让角色分散开来，因为被敌人连携锁定的话，等级再高也要被秒杀。总之级别不够或者装备不过关的话，本场战斗会打得非常艰苦。关卡要求得分700。

第八ステージ

火龙の繁殖场

热波のバビロン

剧情结束后再次选择创造魔界的魔王，这里选择的是本篇中惟一一个没有被选择过的バビロン，他的魔界地图较大，且敌人以不可思议系为主。

第一关，敌人的等级提升到了40级左右，不过由于场景很大，打游击战是不错的选择。建议一开始先使用连携将近距离的敌人消灭，快速累积得分。接下来的几个回合敌人会从建筑物中冲出来，后方的辅助角色可以给我方增加防御，然后再将冲上来的敌前锋击破一些，基本上就可以凑够得分过关了。本关奖励的物品很给力，过关记得给队友更换。



バビロンの息吹

基本上算是固定关卡，本关只有一个区域，场景还很小，一开始周围全是敌人，如果没有大范围的攻击技角色的话会相当吃力，建议玩家给我方的大范围魔法职业和物理职业先提升攻击力，然后利用连携的伤害加成来增加大范围攻击的伤害，力求一个回合将敌人消灭一半左右。一个回合很难凑够得分，第二个回合剩余的敌人会冲上来。被持有机关枪的角色瞄准的话基本上会被秒杀，等敌方行动结束后凑够分数过关吧。

猛り狂うバビロン

难度相对前两个关卡要低很多，敌人不多而且位置也很分散，可以选择分开击破。注意回复工作的话没有任何危险，但要注意光靠敌人得分很难通关。还要留意场景中的物体，有些物体很可能隐藏高得分，是要保留下来收回基地，还是直接全灭敌人过关就看玩家自己的选择了。

バビロンの住处

很特殊的一个关卡，敌人虽然有几名，但实际上只有部分敌人会有100的固定得分，而本关的过关条件也就是100分，消灭一个强力敌人就能过关。不过别高兴得太早，本关有得分的敌人都在60级上下，我方要针对弱点来使用强力的连携才可以搞定他。笔者打到这里挑选了一个抗性最弱的敌人，然后使用物理攻击进行连携，最后几个魔法师的威力加成，一招打出了500以上的伤害，INT不够高的话可能要多个回合，但只要魔法角色别冲到太前面，对方一回合内一般是打不死我方的强力肉盾的。



火吹きバビロン

和前一关一样，场景开阔，共有3个区域，每个区域的敌人分布都比较集中，但得分都不高，需要一个个消灭并稳步前进。最后一个区域的敌人大多是物理系的，防御力很高不说武器也强，被他们连携上的话非死即伤，还是建议利用地形引出来慢慢打。如果最后得分不够的话多注意场景中的物品，可能有高级物品出现，当然想要回收的话还是清完敌人再过关吧。

バビロン火炎地狱

观赏战，本关是两个等级1200的BOSS相互之间的对决，直接看戏吧，出来也是被秒杀的份。当然如果玩家利用升级大法达到几百级的话也可以尝试等其中一人要死的时候出来捡便宜，如果只有50级左右的话还是放弃吧。



最终ステージ

サロメ魔界

サロメの意图

剧情过后进入最终篇，这里的地图和敌人基本都是一样的，不会有太大的变动了。第一关的区域只有一个，敌人平均在50级左右，由于场景较小且有敌方的重型兵器出现，因而战斗难度比较高。由于敌人大部分是物理系的，多出动几个高级魔法师会比较好。如果魔法师学会了强力的大范围魔法的话就更简单了，使用连携一次就可以消灭下方的4个杂兵，剩下战车型的敌人可以等他们自己冲上来，消灭掉外壳基本上也达到过关得分要求了。

诱惑するサロメ

地图的大小和第一关差不多，但难度却要高得多。初期只有4个敌人，建议玩家先向左下角移动，消灭一两个敌人后，敌方的所有基地都会疯狂增援敌人。增援的敌人不但数量多而且还有基地的附加状态，这个时候就要依靠魔法师的大范围魔法进行连携了，一招起码要打倒5名敌人，否则等到敌方回合我方会死得很难看。初期的敌人得分非常低，后期从基地出现的敌人才会有较高的得分，本关麻烦在于没有得分太高的单个敌人，只能用数量来累积得分，一旦过了800分就选择过关吧，免得一个控制不好被全灭。



サロメの想い

本关不再是一个区域的战斗了，场景也要比之前开阔不少，难度大幅下降，召唤出强力队员逐个击破敌方的杂兵吧。最后再击破KEY敌人开启新的区域，以稳扎稳打的方法前进即可，后期还会出现高得分敌人，轻松过关不在话下。

时と战うサロメ

依旧只有一个区域的关卡，本关的敌人等级飙升到了72，我方最好也提升到差不多的级别再来挑战。中央的几个敌人等级很高，第一回合能消灭的话尽量全灭。左边的学校每个回合会给敌人增加等级，右边的工厂会不停地刷新战车，由于有工厂，每个回合战车都会回复体力，从学校出来的敌人每个回合自动升级，这些敌人的初期等级不高但得分相当可观，用连携快速消灭他们凑齐得分直接过关是不错的选择。



サロメの选择

一共有三个区域，本关每个区域的敌人基本都是物理系的，等级维持在55上下。在这里，强力的魔法师就可以登场了，注意中途有些区域会有一两个魔法师捣乱，可以派肉盾去拖住他们，大范围的魔法打下去很快就可以凑够得分过关。

サロメの深层心理

别看本关才有5个机甲敌人出现，实际难度却高得令人发指，几个杂兵的血厚不说，攻击力还超高。本关建议使用一波流打法，挑选攻击力最高的魔法师，然后针对敌人的弱点使用大范围连携技，这样直接打爆敌人的机甲可以获得不少分数，如果得分不够进入敌方回合的话，我方的物理成员死亡就不要去加血了，反正无论是被BOSS锁定还是被杂兵锁定，死亡的概率都非常高。第二回合接着来连续连携，哪个敌人分高打哪个，得分达到要求直接过关相对要简单一些。



死を恐れぬサロメ

本关一共有3个地图，敌人看上去比较多但实力都很弱，分开逐个消灭基本没有太大难度，针对弱点使用对应的魔法攻击能够加快攻略速度。前两个区域不要消耗太多的SP，因为高得分敌人都会出现在最后一个区域，因为区域很小，因而站位拥挤，开启之前尽量给魔法师排好位置，这样一出现就可以给敌人重创。

サロメの宴前夜

一开始只有2个敌人，场景中还有2个时计塔和一个灯台。第一个回合快速将场上的敌人消灭后，第二个回合敌方就会增援，每次3人，我方的魔法师等级INT够高的话直接可以连携到死，但注意如果攻击力不够的话比较容易受到反击死亡。一共消灭9个左右的敌人就可以凑齐得分过关，总体来说难度不是很大。

サロメの绝意

通关前的倒数第二关，本关看上去比较好打但实际不然。通道中的敌人非常拥挤，很适合连携，但门口会有血牛型敌人挡着，攻击力没达到一定程度的话基本上是连不死的。这种情况下一旦对手行动我方会损失惨重，建议还是稳步前进，让敌人先出来，出口的血牛敌人尽快用连携打倒，后面的敌人聚集在一起之时，也就是魔法师发挥作用之日了。

死の礼拜堂



最终关卡，BOSS高达85级，防御基本都在四位数，想要过关建议还是多练一下等级吧。

准备好后开始战斗，初期的区域内有很多攻高防高的物理型敌人，这些角色的移动力比较低，用远距离吸引他们过来逐个消灭掉为好，接下来的上位幽灵需要针对弱点用物理型战士攻击，因为魔法师打起来会比较吃力。靠近BOSS的时候要格外小心，对手会在我方的位置前召唤灯塔补充敌人，不要冲得太快。先把灯塔里的战车打爆，最后一口气用大范围的魔法轰杀离BOSS较近的杂兵。最后只剩下BOSS自己的时候就很简单了，持续连携攻击吧，击倒BOSS就通关了！



玩后感



通关后选择存档，存档可以再次继承本篇或“爸爸是最强魔王篇”，无论哪一个都会继承一周目角色的等级、金钱和道具继续游戏，这算是一个非常体贴而且吸引人玩下去的设定。除此之外，相比较原版，游戏在内容上有了诸多增加，加之PS2版就内容丰富，因而本作的整体内容就更显得特别饱满。游戏作为复刻版，做到了一款复刻游戏应有的水准。总的来说，本作算是10月份不可多得的PSP佳作，值得喜欢S·RPG的玩家尝试。



文 阿鲁

美编 sienna

AKB1/48 星恋关岛

AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……

NBGI	AVG	2011年10月6日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

PSP

作为一款游戏来说，《AKB1/48》只能算刚刚出道的新手，不过得益于众多AKB粉丝的支持，让游戏的销量远远超过那些素质上乘的作品。早在前作就有人抱怨没有相关攻略导致卡片无法全收集之类的言论，这次就满足你们，将详细攻略奉上，不过想收集全角色全卡片依旧很花时间就是了。

系统详解

各模式介绍

バックアップ	保存、读取记录
セッティング	游戏设定，可以对文字、声音、系统以及显示等作出调整，在系统选项中还可以选择和前作联动，如果有前作角色的神告白记录可以获得SR卡
アルバム	查看全角色事件、卡片等收集情况
アドレス	查看全角色当前状态，失去联系的角色名片为透明，可联系的角色名片旁有电话标志
着信履历	查看可联系的成员
音乐プレイヤー	查看、选择或者自定义音乐播放
フォトプレイヤー	设定作为壁纸的卡片
フォトクロック	角色时钟模式，游戏中默认只能使用人造美女江口爱实，其他成员需要付费下载后才能使用
プレイログ	查看游戏的各种情报，以及各个角色的约会回数、通关回数等项目的排名
48トレード	交换卡片
受信	接收卡片

约会

约会是游戏的主题，玩家的目的就是和各个成员约会加深彼此的好感度，最后

得到心仪成员的神告白。游戏的第一天可以从所有成员中选择其中一人进行约会（在“アドレス”和“着信履历”里都可以找到可约会的成员），之后每天都可以和不同的成员约会，进行过约会的成员会在一段时间内不能主动联系，玩家则可以趁机和其他成员培养感情。从第5天开始，被冷落的成员的名片就会逐渐消失，消失的名片就代表玩家不能主动联系了，甚至在“アドレス”选项里也不能查看角色信息。不过游戏后期有可能复活，关于复活请参考系统的“成员复活”部分。游戏中为每个成员准备了10个约会事件，大部分都是随机出现，想全部收集仅靠一周目通关是远远不够的。约会时达成特定条件后可以获得角色的卡片作为奖励，卡片的获得方法参见后文。作为一个AKB粉丝，有什么理由不收齐主推成员的所有要素呢?



约会事件

每个约会事件的最后都会有2~3个选项让玩家进行选择，分别对应好、一般、差三个评价（后文用○、△、×符号来表示），评价的好坏可以通过成员的反应以及事件结束时的音效来判断。需要注意的是，要是评价为×的话，该成员的名片就会消失，选择时需谨慎。每个成员有10个约会事件，其中前8个是随机出现的，第9号事件固定出现在神告白的前一次约会，在这个事件里的选择将决定是否接受对方第二天的告白。评价为○则第二天必定可以和该成员进行神告白的约会，如果当天不与其进行约会，第二天该成员的名片就会消失；评价为△则与其的下一次约会为神告白约会，不过约会不一定在次日就会出现，就算出现了不与其约会也不会导致其名片消失（算是比较好的结果，可用来后期控制人数）。第10号事件为特殊的陪同事件，从二周目游戏开始，会随机出现日期旁有船锚标志的一天，在这一天可以和成员们进行没有选项的特殊约会，可以看到成员们的近景泳装姿态，并且还对应一张卡片的获得，因此可以在这一天保存记录，然后不停读档将此周目可以在这一天约会的所有成员都完成一遍。



神告白

当和某个成员进行过数次约会后就会进入第9号的约会事件，达成○或△评价后再次和该成员约会就能触发神告白影像（在着信履历里查看时，可以进行神告白的角色头像周围有粉红色的边框）。在神告白时可以选择接受或者是拒绝对方的告白，接受的话就算一周目通关，之后强制结束游戏。和前作不一样的是，本作中即使拒绝了对方的告白依旧可以继续进行游戏，只是该角色以及和该角色关系好的角色的名片会消失，只有当所有角色的名片都消失后才会强制结束游戏。这里有个小技巧，在游戏后期（18天左右）保存记录，然后在神告白里选择拒绝，人少了之后就读取记录重来，这样可以一次性开启不少成员被拒绝的神告白影像，可以快速获得成员们的相关收集要素。



通关后的秘密

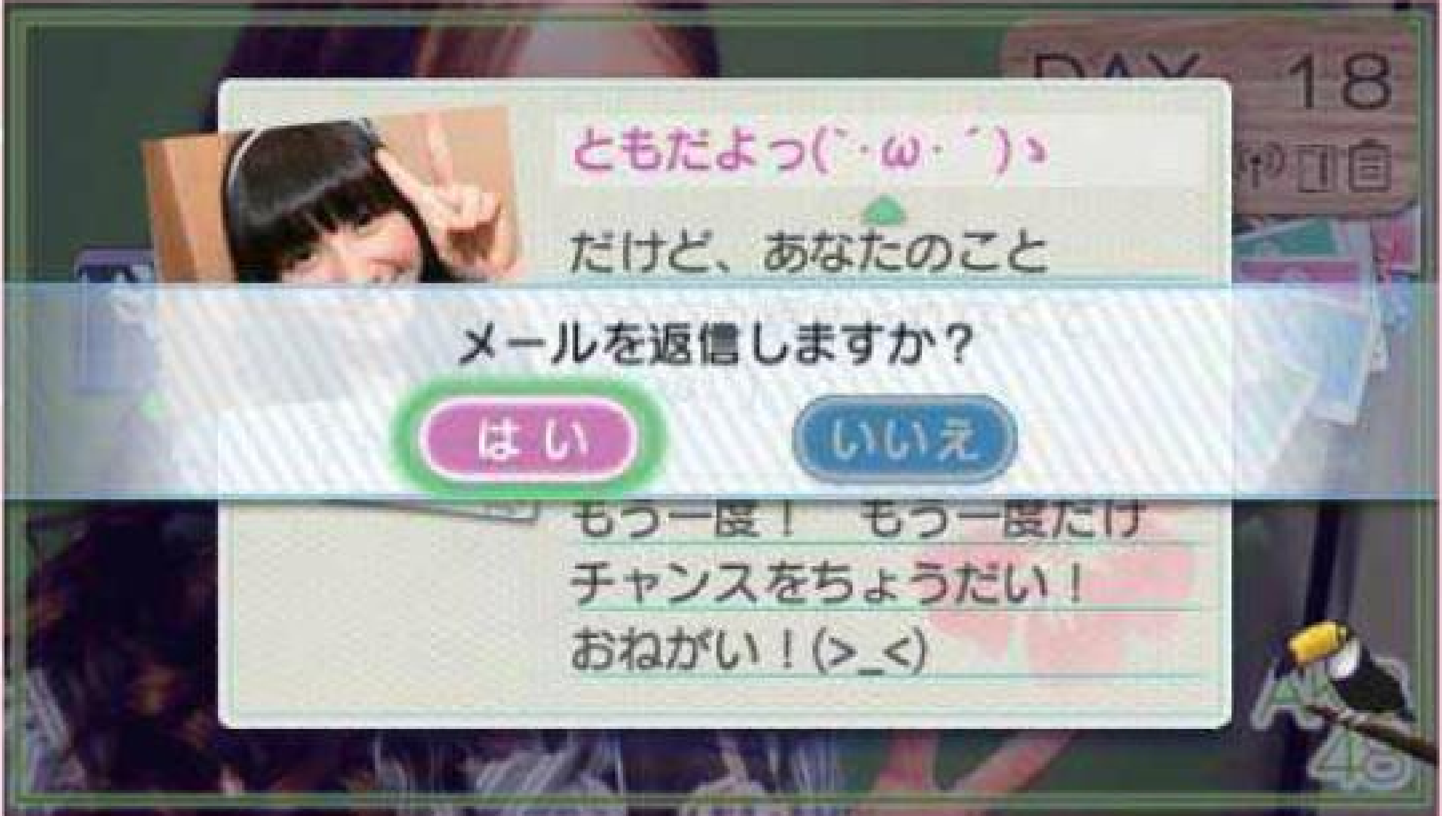
接受成员的神告白即算作通关，达成神告白后，该角色头像旁就会多出一颗心形符号，最多可累积3颗（必须每周目通关才能获得，读取记录不断完成神告白是无法累积

的）。当角色累积1颗心时，在陪同事件触发的日子必定会出现在可联系的名单里，约会时会随机触发蒙眼事件；累积2颗心时，约会后会随机触发猜生日的事件；累积3颗心时，神告白时多出亲吻的选项（按△键）。



成员复活

游戏前、中期，被冷落的成员的名片会逐渐消失，不过到了游戏后期，这些无法主动联系的成员会通过打电话、发短信、跟踪、偶遇等各种方式主动联系玩家，此时选择与其联系或约会就可以使该成员的名片恢复原状。名片恢复后达成神告白可以收集到其中一张卡片，想达成全卡片收集的朋友就必须忍受本命一度消失的痛苦了。



泳装事件

本作的舞台是常年夏日炎炎的关岛，因此成员的泳装出镜非常频繁，在某些约会事件中，玩家可以利用滑杆移动视线，按R键将视线放大并锁定在胸部一段时间的话，对方就会说出害羞或转移玩家视线的话，也算是游戏中一个有趣的小要素吧。



相簿（アルバム）

非常重要的模式，在这里可以查看全部成员的卡片、短信、事件、影像、服装以及SR卡的收集情况。获得的卡片可以按△键设为壁纸，开启的事件和影像都可以重复欣赏。服装的收集比较费时，因为部分服装是该成员出现在其他成员的事件里才会获得的，还有一些服装则需要输入密码并开启制服或泳装模式后才能获得。下面列出所有卡片和短信的获得方法。



全卡片入手方法	
No.1	第一天约会
No.2	第十天约会
No.3	第二十天约会
No.4	一周内与同一人约会三次
No.5	接到对方的电话并约会
No.6	被跟踪
No.7	通过电话留言进行约会
No.8	约会选择3次反应为○的选项
No.9	第五天以后约会且选择的选项反应为○或△
No.10	约会后收到短信
No.11	生日事件，需要2次神告白成功后随机触发，猜对生日后过几天会收到短信，然后获得卡片
No.12	看过除陪同事件外的全部事件
No.13	触发陪同事件
No.14	触发蒙眼事件
No.15	神告白成功2次
No.16	神告白成功
No.17	神告白失败
No.18	神告白中开启亲吻影像（神告白成功3次后的追加选项）
No.19	复活后神告白成功
No.20	只剩最后一人时神告白成功
No.21	神告白成功3次
No.22	返场成功（完成神告白并看完通关影像后，右下角会出现“上演终了”的字样，此时连打L、R键会出现アンコール的呼声，连打约1分钟左右就能获得这张卡片了）



全短信获得方法	
No.1	生日事件后
No.2	初次约会并且评价为○时，一周最多两人
No.3	第二次约会并且评价为○，只能在获得第2条短信的一周内达成
No.4	第三次约会并且评价为○，只能在获得第3条短信的一周内达成

卡片种子

二周目通关后就会获得卡片种子，在相簿里对着没有出现的卡片按下△键，然后选择“カ-ドの种を使用する”就可以立即获得这张照片了。另外还可以利用种子将照片发送给其他人进行交换。

卡片种子的获得方法
二周目通关时必定获得
返场成功时获得，每名角色只能进行一次返场
通关后进入系统画面时随机获得

※种子最多可保存10个，如果不使用就不会再继续获得了。



SR卡

SR卡即稀有卡片的意思，游戏中除了可以通过联动前作的记录获得一张外，其他的卡片需要通过输入密码来获得。每个角色有3条密码（参见后文的“全角色事件表”），在游戏主界面按住□键和×键10秒左右就会开启输入密码的界面。特别影像对应密码：みめへしすなわおほこ、らわふみぬふけるれし（需要两段密码分别输入）特殊服装对应密码：ぬねをやひへゆめなん、るふしうりゆろかよき（需要两段密码分别输入，成功开启后在主界面按住L+R十秒钟后就可以选择让成员全程穿制服或泳装出镜了）。



音乐播放器（音乐プレイヤ-）

游戏中为玩家准备了14首经典曲目，进入音乐播放器选项后可以自由选择歌曲试听，点击“CUSTOM”按钮可以在PSP系统的音乐文件夹里自动生成一个名为AKB48的文件夹，之后将自己喜欢的歌曲放到这个文件夹里，然后在游戏中点亮“CUSTOM”按钮就可以试听这些歌曲了。





全角色事件表

※10号事件固定为陪同事件，触发条件相同且无选项，因此就不再列入事件表中了。



岩佐美咲

昵称：わさみん（wa sa min）
出生日期：1995年1月30日
出生地：千叶县
身高：156cm
三围：B：74 W：56 H：80

对应SR卡密码
ほおゆさつひつてあい
せめそたきめぬほかの
そろゆつそもてるふさ

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	恋人岬（选项有时间限制）	选项	反应
		恋人のミサキ----つ!	○
		ごめん。意味分かんない	×
		恋の人ミサキ----つ!	△
2	海浜公园	选项	反应
		そのときは呼んでよ。	○
		行つてもいいけど……	×
		ヲタ芝とかあるんでしょ?	△
3	メンバ-自室前	选项	反应
		正直、ついていけない。	×
		キミと一绪にいると饱きないよ。	○
		烟り出てるよ?	△
4	コンサ-ト会场	选项	反应
		よっしょ行くぞ~!	○
		观に行くけど……	×
		キミがセンタ-になったら。	△
5	街中	选项	反应
		もう少し待ってほしい。	○
		待つ必要はない。	×
		1时间くらい。	△
6	リゾ-トカフェ	选项	反应
		ホントに溶けてるよ!?	△
		正直、ついていけない。	×
		いい声してるよ。	○
7	プ-ル	选项	反应
		2人なら大丈夫だよ。	○
		一绪にしないでほしい。	×
		激流どころか、泷だよ。	△
8	自室	选项	反应
		ごめん、もう寝るわ。	△
		构わないけど。	○
		それは困る。	×
9	カフェ	选项	反应
		明日はちょっと。	△
		いいよ。	○
		もう会わないほうがいい。	×



多田爱佳

昵称：らぶたん（ra bu tan）
出生日期：1994年12月8日
出生地：琦玉县
身高：154cm
三围：B：72 W：60 H：83

对应SR卡密码
あこをくてよろたみふ
ぬひちたせひちゆうえ
かへようんつひにのえ

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	ビ-チ	选项	反应
		仆は归るよ。	×
		行こうか。	△
		スコ-ルに感谢だね。	○
2	街中	选项	反应
		じゃあ、行こうか。あやりん。	×
		二人で行っておいで。	△
		仆はらぶたんと行きたい。	○
3	公园	选项	反应
		そういうの、やめてくれないか?	×
		どこに隠れてたの?	△
		今度は见つけるから。	○
4	杂货店	选项	反应
		これくださ-い!	○
		违う人におねだりして。	×
		お金じゃ诚意は买えないよ……	△
5	街中・カラオケ	选项	反应
		归りたいんだけど。	×
		2次元も、嫌いじゃないよ。	○
		とりあえず、歌おうよ……	△
6	コンサ-ト会场	选项	反应
		ファンがにらんでるんですけど……	△
		あとで会えるからさ。	○
		离してくれよ!	×
7	自室	选项	反应
		それは受け取れない。	×
		じゃあ、远虑なく……。	○
		もったいないから、取っておきます。	△
8	ビ-チ	选项	反应
		一番好き……かも。	○
		いいかげんにしてくれ!	×
		鼻の上がかゆい……。	△
9	レストラン	选项	反应
		もう会わないほうがいいと思う。	×
		いいよ。	○
		明日は都合が	△



昵称：しいちゃん（shi i chan） 身高：164cm
出生日期：1991年12月28日 三围：B：84 W：63 H：89
出生地：福冈县



大家志津香

对应SR卡密码
ぬふあてなよみおせし
ねまいうへもえやにう
くきくみいそやえちせ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	リゾ－トカフエ	人によるな。	△
		好きな人ならアウトだけど……	×
		おもしろければセ－フ。	○
2	街中	ありえないYO！	×
		YEAH！	○
		うまいね。	△
3	自室	なんとなく……	△
		仆には关系ないよ。	×
		わかつてる、大丈夫。	○
4	公园	救急车を！	△
		たしか人工呼吸は……	○
		ふざけないでくれ。	×
5	ビ－チ	付き合いきれないよ。	×
		取つてください。	△
		えいつ！	○
6	イベント会场	1位をあげちゃう。	○
		……ランク外かな。	×
		顺位をつけるなんて。	△
7	メンバ－自室前	ハツピ－エンドかな。	○
		失恋ものが好きなんだ。	×
		秋本Pに相谈してみたら？	△
8	プ－ル	立ち会うけど……	△
		无理かも。	×
		前向きに检讨します。	○
9	マリ－ナ	いいよ、空いてるから。	○
		明日は予定がある。	△
		もう、やめよう。	×



昵称：は－ちゃん（ha-chan） 身高：154cm
出生日期：1990年5月10日 三围：B：74 W：56 H：84
出生地：爱知县



片山阳加

对应SR卡密码
ふきましもやかんうく
きるみるをよてまんけ
そまぬんむめろやえへ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	怪しいなぁ～……	△
		仆と试し撮りする？	○
		それつて仆じゃないよね？	×
2	ハンバ－ガ－ショツプ	何でもいいよ。	○
		ジャパニ－ズレストランでいいよ。	△
		远虑しておくよ。	×
3	街中	済んだことはしかたないよ。	△
		仆の方こそKYだつたね。	○
		嫌いになつたつていうか……	×
4	ビ－チ	でも、すごく光つてたよ。	○
		冗谈だつて言つてるのに……	×
		调子に乗りすぎた。	△
5	街中	それは困る。	△
		ジュ－ス饮んでからね。	○
		仆にも选ぶ　利が……	×
6	ショツピングセンタ－	今のままでいいよ……	×
		それよりキミの别名はないの？	△
		キミはなんて呼びたい？	○
7	プ－ル	なんとなくそんな气がしてた。	○
		それつてリバラバ？	△
		仆だとしたら困るな……	×
8	自室	みんなもよろこぶかも。	△
		それを食べるのは仆じゃないな。	×
		每朝じゃなくてもいい。	○
9	ビ－チ	いいよ。	○
		明日は用事が……	△
		もう会わない方がいいかも……	×



昵称：もつちぃ（mo ccyi） 身高：156.5cm
出生日期：1989年9月11日 三围：B：82.5 W：59 H：85
出生地：神奈川县

仓持明日香

对应SR卡密码
りむおみめたいこへさ
しめほおらちてきたう
うまちへちくみくんい

事件番号	约会场所	选项	反应
1	ホテルロビ–	子供じゃないんだから……	×
		代わりに取ってきてあげよっか?	○
		仆の水着贷そうか。	△
2	ビ–チ	ちょっとやりすぎだよ……	×
		(跳ね返してやれ！)	○
		(もう少しこのままで……)	△
3	公园	体もついてきちゃうけど。	○
		代わりに二の腕ちょうたい。	△
		それはできないよ。	×
4	ビ–チ	ハファデイ!	△
		その气持ちには应えられないよ……	×
		今すぐ答えは出せない……	○
5	自室	自分こそ、一绪に入りたいんじゃない。	○
		そんなわけないじゃん!	△
		怒られちゃうよ……	×
6	プ–ル	兴味ないなぁ……	×
		ちゃんと见てなかった……	△
		そりゃ、もちろん。	○
7	オ–プンカフェ	ココナッツにするよ。	×
		抹茶パフェ。	○
		もつちぃが决めてよ。	△
8	野球场	それはできないよ。	×
		いい子、いい子。	○
		子供达が笑ってるよ。	△
9	街中	ごめん、もう会えない。	×
		明日は予定が。	△
		いいよ。	○



昵称：こじはる（ko ji ha ru） 身高：164cm
出生日期：1988年4月19日 三围：B：80 W：60 H：86
出生地：琦玉县

小岛阳菜

对应SR卡密码
をなかえれさのらつす
あなしみらきたこをな
をきにしついろそふん

事件番号	约会场所	选项	反应
1	ビ–チ	え? ホントに泳ぐの?	○
		行ってらっしゃ～い!	△
		……やっぱり、归るよ。	×
2	カラオケ（选项有时间限制）	他の人を诱ってくれ。	×
		そんなこと、言っちゃダメでしょ?	△
		しよう！ いいこと。	○
3	街中	こじはる。	○
		AKB。	×
		小岛さん。	△
4	ビ–チ	大丈夫。啮まないから。	△
		离さないで!	○
		そんなに赖られても困るよ……	×
5	ハンバ–ガ–ショップ	そんな器用じゃないよ	△
		隐し事ってわけじゃないけど……	○
		するわけないじゃん!	×
6	自室	まだ冻ってるけど……	△
		いや、そんな隐し味はいらないよ。	×
		うまい!	○
7	公园	违う意味でドキドキした。	△
		ダマされた。	○
		しなかった……	×
8	プ–ル	変わらないと思う。	○
		俺たちには关系ないでしょ。	×
		死んじゃうかもね。	△
9	レストラン	明日は用事が……	△
		もう会えないんだ。	×
		いいよ。	○

指原莉乃

昵称：さつしー（sa sshi-）
出生日期：1992年11月21日
出生地：大分县
身高：159cm
三围：B：73 W：53 H：81.5



对应SR卡密码
ちきえわりえはふめは
てきれなまかふうてひ
けてすにほたなゆもよ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	カフェ	ケ－タイ没收！	△
		もう怒ってない。	○
		これからもブログ读ませてもうらうよ……	×
2	街中	こうゆうのって好きじゃないな。	×
		今日を返せ～！	○
		单推しってなに?	△
3	街中	ホントにもう少しだけだよ。	○
		续きは今度闻くよ。	△
		ごめん、无理……	×
4	ビ－チ	そんなことしなくていいよ。	○
		自分でできるでしょ。	△
		カン违いしてないかな?	×
5	街中	全然气にしてないよ。	△
		ちょっとだけ气にしてる。	○
		デ－トじゃないし。	×
6	バスの中	（ケ－タイを贷そう）	△
		こっちこそごめん	×
		（ハンカチを贷そう）	○
7	自室	そんなの迷信に决まってるじゃん。	△
		悪いけど、出ていってくれるかな。	×
		バカじゃないの。	○
8	メンバ－自室前	(待っててあげよう。)	○
		(部屋に戾ろう……)	△
		(付き合いきれない。)	×
9	プ－ル	明日は用事が……	△
		いいよ。	○
		もう传わってるけど……	×

筱田麻里子

昵称：麻里子さん（ma ri ko san）
出生日期：1986年3月11日
出生地：福冈县
身高：167cm
三围：B：82 W：57 H：85



对应SR卡密码
てめらろゆおすたよの
やをつろしくちといみ
れたそすあたういへも

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	起こしてもらえるなら……	○
		仆って犬の代わり?	△
		散步はできない。	×
2	街中	何回か游びに行ったことがあるだけ。	○
		あっちゃんとは何もないけど……	×
		别に何もないよ。	△
3	街中	正直、困るんだけど。	×
		30分だけでいい?	○
		そんな魔法の时计じゃないから。	△
4	ビ－チ	心配してくれるのはうれしいな。	△
		子供じゃないんだからさ。	×
		仆の方こそ心配しちゃうよ。	○
5	ビ－チ	そこまでいいとは思わないけど。	×
		麻里子がうまいんだよ。	○
		やっぱりカメラマンの腕かなぁ。	△
6	公园	试されても困る。	×
		そんなこと言われたら……。	○
		からかってるでしょ。	△
7	自室	气にならない。	×
		もちろん、气になるよ。	○
		他の诊断してみようよ。	△
8	ビ－チ	俺が涂るの?	△
		それはできない。	×
		耻ずかしいよ……	○
9	ビ－チ	いいよ。	○
		明日は予定があるんだ。	△
		恋爱禁止は守るべきだよ。	×



高城亚树

昵称：あきちゃ（a ki cha）
出生日期：1991年10月3日
出生地：东京都
身高：164cm
三围：B：82.5 W：56 H：88

对应SR卡密码
てちみもきみよねふゆ
かあたよをむおろれね
ぬおちりほうくるりろ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	レストラン	カッコよくないって。	△
		ありがとう。	○
		付き合う气はないよ。	×
2	プ-ル	考えたことない。	×
		雾围气。	△
		笑颜。	○
3	テニスコ-ト	离そう。离せばわかる!	△
		（握り返しちゃえ。）	○
		ふざけないでくれ。	×
4	公园	さすがアイドルつて感じ。	△
		ビ-バ-みたい。	○
		そういう目じゃ见れないよ。	×
5	カフェ	仆も乐しそうでしょ?	○
		その气持ちには应えられない。	×
		照れるなぁ。	△
6	ビ-チ	今日は2人で行こう。	○
		じゃあ3人で行こう。	△
		2人で行つておいで。	×
7	ビ-チ	持って归つてください。	○
		かなり重いよ?	△
		それは无理。	×
8	自室	言えないよ。	×
		あきちゃ～!	○
		なんだつけ?	△
9	ビ-チ	わかつた。	○
		明日は予定があるんだ。	△
		ごめん、もう会えない。	×



仲川遥香

昵称：はるごん（ha ru gon）
出生日期：1992年2月10日
出生地：东京都
身高：157cm
三围：B：80 W：59 H：84

对应SR卡密码
ふえむらいなけれとや
へいてしすえくひちく
わのきへもむくやつけ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	日本料理屋	无邪气なのは可爱いけど……	×
		仆は何を用意しておけばいい?	○
		パンのときはどうするの?	△
2	ビ-チ	あつ、ゴキブリ!	△
		おんぶじゃなきゃダメ?	○
		それはできないよ。	×
3	街中	それを闻いてどうするの?	×
		无理する必要ないよ。	○
		あんまり子供つぽすぎるのもねぇ。	△
4	映画馆	よだれたらさないでよ。	○
		やめてほしいんだけど……	×
		やっぱり出よう!	△
5	ビ-チ	特别では……ないかな。	×
		明日の公演顽张つて!	△
		そうなるかもしれない。	○
6	マリ-ナ	それつて本气?	○
		そんな结婚式はないよ。	×
		气が早すぎない?	△
7	カフェ	しないんじゃないかな?	○
		离婚も何も结婚しないから。	×
		この世にぜつたいはないからなぁ。	△
8	自室	（シ-ツをかけてあげよう。）	○
		（なんとかゲ-ムを终わらせよう。）	△
		いいかげんにしてよ。	×
9	プ-ル	明日は用事が……	△
		いいよ。	○
		デ-トなら无理。	×

昵称：たかみな（ta ka mi na） 身高：148.5cm
出生日期：1991年4月8日 三围：B：74 W：56.5 H：81
出生地：东京都





对应SR卡密码
もらぬいんくおいらろ
ぬまへこもけそられち
まはりころはなふたら

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	街中	选项	反应
		たかみなは、今の高さでいいと思うよ……	×
		仆がかがむから大丈夫だよ。	△
		そんなの关系ないよ。	○
2	ビ-チ	选项	反应
		续けるつて、なにを?	△
		续くと思うよ。	×
		キミ次第じゃないかなぁ。	○
3	プ-ル	选项	反应
		その日は来ないと思うよ。	×
		そのときまでに考えておくよ。	△
		今、答えるよ。	○
4	街中	选项	反应
		别に何も……。	△
		乐しんできてねって。	○
		……仆には资格がないかも。	×
5	カラオケ	选项	反应
		仆もNEED。	○
		仆はWANTかな。	△
		そんな气持ちこめられても。	×
6	游园地	选项	反应
		となり同士の马でなら。	×
		仆が马になろうか?	△
		もう1回だけだよ。	○
7	ビ-チ	选项	反应
		たかみなに色气なんていらないよ。	△
		俺に闻かれても困る。	×
		恋をするといいらしいよ。	○
8	自室	选项	反应
		たまには仆も甘えたい。	○
		さすがキャプテンだね。	△
		气をつけてもらった方がいい。	×
9	公园	选项	反应
		いいよ。	○
		明日は予定が……	△
		その话なんだけど……	×

昵称：ちいちゃん（cyi chan） 身高：155.7cm
出生日期：1990年10月8日 三围：B：78 W：56 H：81
出生地：琦玉县





对应SR卡密码
さみふねのまえたろら
ふとしゆにをみおこひ
こかねいるよもすえめ

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	カフェ	选项	反应
		ちょつと自信ないなぁ……	×
		顽张り屋さんなんだね。	○
		これからの顽张り次第かな。	△
2	街中	选项	反应
		散步はもういいかなぁ。	△
		それより足大丈夫?	○
		ひとりで行つてきなよ……	×
3	街中	选项	反应
		あそこまで言われたらね。	○
		友だちとしてなら……	×
		あれは话の流れで。	△
4	プ-ル	选项	反应
		なんで仆がパパなの……	×
		叱るのが上手そうなメンバ-は?	△
		そういうのは苦手なんだ……	○
5	ショッピングセンタ-	选项	反应
		まだ早いかなぁ……	△
		变なことしないでよ……	×
		今夜だけでいいの?	○
6	街中	选项	反应
		ごめん、今回はないんだ……	×
		もうスコ-ルこないかもね。	○
		失恋したの……	△
7	自室	选项	反应
		友だちとして守らせてもらうよ。	×
		仆に任せといて!	△
		ちぃちゃん、手を贷して……	○
8	公园	选项	反应
		本番までとつておかないと。	○
		(キスしていいつてこと……!?)	△
		それはできないよ。	×
9	ビ-チ	选项	反应
		もう迟いかも……	×
		いいよ。	○
		明日はちょつと……	△



昵称：なかやん（na ka yan）
出生日期：1991年10月15日
出生地：岩手县
身高：159cm
三围：B：80.5 W：59 H：87

仲谷明香

对应SR卡密码
かつえふほえむらみな
なまふへてんまひよと
ゆすいさけわけきなに

事件番号	约会场所	选项	反应
1	レストラン	あ～ん!	○
		あそこにいるの、まゆゆじゃない?	△
		だから、デ－トじゃないって!	×
2	自室	(指きりしよう……)	○
		そりゃ、好きなコにバレたら困るから。	×
		キミって秘密主义者なの?	△
3	プ－ル	できれば食べられるおもちがいいなぁ……	△
		そのおもちには兴味ない。	×
		(手で食べてやれ……！)	○
4	街中	よかった、言いづらかったんだよね……	×
		そんな心配ならいらないよ。	○
		そこまで言われると、怒った颜见てみたいなぁ。	△
5	ステ－ジ	いいかげんにしてくれないかな……	×
		そして2人は仲良く暮らしましたとさ。	○
		台本と违うんだけど!	△
6	街中	なかやんと一绪に归りた～い!	○
		(とりあえず手振っとけ……！)	△
		(归ろう……。)	×
7	街中	さすが声优だね。	△
		すぐ行くから!	○
		行かない……	×
8	ビ－チ	早足で步けば大丈夫だよ。	△
		うん、わかった!	○
		それはできないよ……	×
9	プ－ル	いいよ。	○
		明日は予定が……	△
		もう会えない……	×



昵称：あ－みん（a-min）　身高：165cm
出生日期：1995年6月1日　三围：B：73 W：56 H：82
出生地：东京都

前田亚美

对应SR卡密码
ちるめいふめしへはく
ひれろえおはろえもれ
るけえちりへあすえし

事件番号	约会场所	选项	反应
1	高级店街	待ってるよ。	○
		ハンバ－ガ－のままでいい。	△
		违う男性と行くべきだ。	×
2	レストラン	カラダに悪いなあ。	△
		もう考えなくていいから。	×
		仆もそうかも。	○
3	街中	よくないです。	×
		迷子になっちゃうもんね。	△
		先にやられた!	○
4	ビ－チ	さよならを言っちゃう。	×
		紧张しちゃう。	△
		小跃りしちゃう。	○
5	ビ－チ	キミって元ヤン?	△
		そういう冗谈は好きじゃない。	×
		何でも言いつけておくんなまし!	○
6	街中	气が早いよ～。	△
		他の人に幸せにしてもらって。	×
		いつか、そうなるといいけど。	○
7	カフェ	I	△
		O	○
		E	×
8	自室	どうしたの！？	△
		受け止めるけど。	○
		唇ふいて、归りなさい。	×
9	プ－ル	いいよ。	○
		他の人にたのんでくれ。	×
		明日は用事が。	△

昵称：あつちゃん（a cchan） 身高：161cm
出生日期：1991年7月10日 三围：B：76 W：60 H：83
出生地：千叶县



前田敦子

对应SR卡密码
をせくめむわめさほろ
らくよとこはんやるあ
けへきてによらせめろ

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	リゾートカフエ	选项	反应
		アイドルとファン。	△
		仲のいい友だちかな。	○
		カップルじゃないよね。	×
2	レストラン	选项	反应
		昔の同级生です。	△
		ともちんでしょ?	○
		ともちん!	×
3	海浜公园	选项	反应
		その质问は却下!	△
		そう思い始めてる。	○
		大切だけど、2番目です。	×
4	ビ-チ（选项有时间限制）	选项	反应
		(いい匂いだな……)	△
		(よし！ 开通させるぞ！)	○
		ちょっと待って。	×
5	海浜公园	选项	反应
		手だけ持っていく?	△
		なんだその态度は!	×
		しょうがないな~。	○
6	自室	选项	反应
		なんだ? この台本。	×
		では……	○
		カ-ット!	△
7	ホテル前	选项	反应
		悪いのは仆の方だよ……	×
		海、见に行こうか。	△
		行ってきます!	○
8	无人岛	选项	反应
		それはできない。	×
		ここが寝室!	○
		悩んでるの?	△
9	プ-ル	选项	反应
		仆も伝えたいことがあるんだ……	×
		大丈夫だよ。	○

昵称：なつつみぃ（na ttu mi-） 身高：160cm
出生日期：1990年6月19日 三围：B：80 W：58 H：89
出生地：福冈县



松原夏海

对应SR卡密码
のにれまえのやもまし
よとつてわせるなきめ
らくふんいゆすはぬん

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	街中	选项	反应
		何型でも、キミとは付き合えない。	×
		血液型なんて关系ないでしょ。	△
		逆に好きかも。	○
2	街中	选项	反应
		(手を振ってあげよう。)	○
		(この场を离れよう。)	×
		(耻ずかしいな……)	△
3	街中	选项	反应
		(返信しないでおこう。)	×
		"俺も紧张してたよ。"	○
		"むしろ愈された。"	△
4	ビ-チ	选项	反应
		割りこんじゃう?	△
		并ぶことはできないんだ。	×
		わりと前の方かな。	○
5	街中	选项	反应
		ガムちょうだい。	△
		(手を离そう。)	×
		(握り返そう。)	○
6	剧场	选项	反应
		キミの气持ちには应えられない。	×
		あんまり无理しないで。	△
		もちろん!	○
7	レストラン前	选项	反应
		(自分の右侧につけちゃおう。)	○
		决められないよ~。	△
		(なっつみぃの右侧につけよう。)	×
8	ボ-ト	选项	反应
		あ！ 救命ボ-トだ!	△
		仆も后悔しない。	○
		一绪にいたいコがいるんだ。	×
9	自室	选项	反应
		今日はありがとう。でも……。	×
		明日はまだ寝てるかな。	△
		いいよ。	○



秋元才加

昵称：さやか（sa ya ka）
出生日期：1988年7月26日
出生地：千叶县
身高：166cm
三围：B：86 W：61 H：85

对应SR卡密码
とめるせふいむゆいれ
せめいくおしたこせく
おもりえめほんぬちお

事件番号	约会场所	选项	反应
1	映画馆	俺も守るよ。	○
		ボディガ-ドになってもらおうかなぁ。	△
		自分の身は自分で守るよ。	×
2	ビ-チ	(头をなでてあげよう……)	○
		ちょっと喋ってただけじゃん!	×
		3人でゴハン行こうよ。	△
3	ショッピングセンタ-	(腕組んであげよう……)	○
		耻ずかしいから今日はやめとこう。	△
		キミとはそういうつもりはないんだ。	×
4	公园	やっぱりカッコいい女友だちかなぁ。	×
		アイドルの姿を见てないからかも。	△
		カッコカワイイってやつかな。	○
5	オ-プンカフェ	じゃあ、仆の靴をお舐め。	△
		なんで仆にそんなこと闻くの?	×
		ギャップ萌えかも。	○
6	街中	(ちょっと抱きしめてあげよう……)	○
		そういうのは他の人にお愿いして。	×
		(手を握ってあげよう……)	△
7	ビ-チ	それは甘えすぎだよ……	×
		鼻水みたいになってるよ。	△
		手で取る? それとも……	○
8	ビ-チ	まだ早いんじゃない?	△
		ごめん、无理だ……	×
		いい奥さんになれそうじゃん。	○
9	自室	明日は予定が……	△
		やっぱり仆には无理かも……	×
		いいよ。	○



内田真由美

昵称：ウッチ-（u cchi-）　身高：150cm
出生日期：1993年12月27日　三围：B：80 W：57.5 H：86
出生地：东京都

对应SR卡密码
れふるこちはせのわな
きといはひねぬしかろ
おせをはほみむほさす

事件番号	约会场所	选项	反应
1	ビ-チ	あんまり自信ないや。	△
		仆でよければ。	○
		他の人に守ってもらって。	×
2	游园地	运っていうほどのことじゃないような。	△
		仆も强运だなあ。	○
		もっとこの偶然を、乐しんでいたかった。	×
3	レストラン	その胜负、のった!	○
		1周间で5キロ瘦せたらね。	△
		それはダメ。	×
4	ビ-チ	大食いも个性だから。	○
		言いにくいんだけど……	△
		肉食系女子かぁ……	×
5	プ-ル	もちろん。	○
		一绪にはよろこべない。	×
		期待してるよ。	△
6	街中	书いても意味ないと思う。	×
		仆も书こうかな。	○
		まゆちカッタ-!	△
7	街中	あ、雨やんだ。	△
		かわいいコかな。	○
		カン违いさせちゃったね。	×
8	プ-ル	どちらかというと……どっちも。	△
		断然美脚派!	×
		仆は性格重视。	○
9	レストラン	明日は近すぎかな。	△
		いいよ。	○
		仆たち友达なんだから。	×

板野友美

昵称：ともちん（to mo chin） 身高：154cm
出生日期：1991年7月3日 三围：B：78 W：55 H：78
出生地：神奈川县

对应SR卡密码
ねうてろくふそとりこ
うすをふせわさなひほ
めよいみなにそなめう

事件番号	约会场所	选项	反应
1	日本料理店	カップルっていうより……	△
		それは困るなぁ。	×
		しょうがないか。	○
2	街中	わかりたいけど。	△
		わからないよ。	×
		误解しちゃうかも。	○
3	街中	2人で行く予定だから。	○
		3人がいいかも。	×
		キミが决めてよ。	△
4	ビ-チ	泳がないんじゃなかつたっけ。	△
		仆も行くよ。	○
		行つちゃっていいよ。	×
5	ダンスフェス会场	秘密にする必要なんてないんじゃない?	○
		踊れなかつたのもヒミツで。	△
		そうしよう。	×
6	映画馆	（キスしていいつてこと……）	○
		やっぱりできないや。	×
		（やっぱり指の方で……）	△
7	ビ-チ	友达としてね。	×
		逆に支えられたりして。	△
		仆にはムリだよ。	○
8	プ-ル	それより仆にも话があるんだ。	×
		ひょっとして。	△
		ありがとう。	○
9	自室	いいよ。	○
		打ち上げには行けないよ。	×

梅田彩佳

昵称：うめちゃん（u me chan） 身高：151.5cm
出生日期：1989年1月3日 三围：B：78 W：59 H：82
出生地：福冈县

对应SR卡密码
へめるいつさんしわや
やしてもれきおをきさ
えひふなみをかにほつ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	カフェ	ありがとう。	○
		キミに甘えるわけにはいかない。	×
		赖りがいがあるな~。	△
2	自室	ちょっと眠いかも。	△
		カン违いされたら困るからパス。	×
		いいねぇ。	○
3	メンバ-自室	わ~い!	○
		できるの~?	△
		友だちにやってもらうことじゃない。	×
4	ビ-チ	キミには友情は无理のようだね。	×
		仆……袭われるの！？	△
		たまには情热に身を任せても。	○
5	ホテルロビ-	"了解！"	○
		"仆はキミのカレシじゃないから"	×
		ねぇ、こんなメ-ルがきたんだけど……	△
6	メンバ-自室前	やっぱり梅ちゃん、だな!	○
		元气出たから、会つてくる。	×
		ありがとう。	△
7	メンバ-自室前	踊ろうか……	△
		自身でたから、归るね……	×
		(キス、していいのかな……)	○
8	プ-ル	耻ずかしいよ~……	○
		他の人に见られたら困るんで。	×
		こんなお姉さんいたらなぁ。	△
9	マリ-ナ	いいよ。	○
		仆も失败した……	×
		明日はちょっと……	△



大岛优子

昵称：ゆうこ（yu u ko）　身高：152cm
出生日期：1988年10月17日　三围：B：82 W：55 H：81
出生地：厉木县

对应SR卡密码
えねしえゆむみそゆる
むいをるらへむほてふ
けをらいけれちとさく

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	街中	选项	反应
		アイドルって大変なんだね。	△
		仆にはムリかな……。	×
		スリルがあって乐しいかも。	○
2	街中	选项	反应
		なんで连れてきたの?	×
		どっちも可爱かったよ。	△
		もちろんキミだよ。	○
3	バス	选项	反应
		任せといて!	△
		でも、あんな言い方しなくても。	×
		正直自信ないなぁ。	○
4	リゾートカフェ	选项	反应
		（キスしてくれってこと……）	○
		それはできないよ。	×
		グアバジュース、プリーズ!	△
5	海浜公园	选项	反应
		（靴ひもを摄って送っちゃおう。）	○
		（返さなくてもいいか。）	×
		（エールを送ろう。）	△
6	プール	选项	反应
		ケロケロ。	△
		ちょっとやりすぎだよ。	×
		目のやり场に……	○
7	自室	选项	反应
		（见つかりませんように……！）	○
		ごめんなさい!	×
		（早く逃げないと……！）	△
8	ビーチ	选项	反应
		何言ってるのか分からなかった。	△
		寒くない?	○
		もう会えない。	×
9	プール	选项	反应
		いいよ。	○
		会う必要ないよ。	×



田名部生来

昵称：たなみん（ta na min）　身高：162.5cm
出生日期：1992年12月02日　三围：B：79 W：59 H：87
出生地：滋贺县

对应SR卡密码
もぬほすうたいすみて
んさちひすにあをやり
ためはのはせふきりな

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	ビーチ	选项	反应
		まぁ、そう思いつめずに……	○
		だとしても、ヲタ4は大丈夫でしょ。	△
		悪いけど、仆にその気はないから。	×
2	公园	选项	反应
		仲良くやろうよ~。	△
		先に下山します。	×
		そういうことです。	○
3	草原	选项	反应
		手をギュッと握るってことで。	△
		それが望みなら。	○
		物でお礼させてくれ。	×
4	恋人岬	选项	反应
		そのお礼はとっておかせてほしい。	△
		それはできないんだ。	×
		それでお礼になるなら……	○
5	イベント会场	选项	反应
		キミにはついていけない。	×
		3次元でもそうかもよ?	○
		せっかく会ってるんだから、フツーに话そう。	△
6	自室	选项	反应
		误解されるから、归ってくれ。	×
		おかしいってぜったい。	△
		パシャパシャ!	○
7	街中	选项	反应
		何次元でも、もう会いません。	×
		朝まではムリ!	△
		わかったよ。	○
8	ビーチ	选项	反应
		それはさすがに耻ずかしいよ……	△
		カップルに见られると困るんだ。	×
		わかったから、早く!	○
9	コンサート会场	选项	反应
		いいけど……	○
		仆も胜负に出ることにしたんだ。	×
		明日は予定が……	△

菊地彩香

昵称：あやりん（a ya rin）　身高：160cm
出生日期：1993年6月30日　三围：B：74 W：58 H：82
出生地：东京都

对应SR卡密码
めくはらゆさるたくり
ようぬうせまにらほう
さんはめんをくきやし

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	やっぱりTシャツ着替えていいかなぁ。	△
		ハ−トが强くなりそう……	○
		ケンカ售ってる……	×
2	ビ−チ	あの……当たってんだけど……	△
		振り落とされんなよ!	○
		降りてくれないかな……	×
3	街中	嫌いじゃないけど……	×
		かわいらしくていいんじゃない?	○
		ほどほどなら。	△
4	公园	できるだけ顽张ってみるか……	○
		人を呼んでくるよ。	△
		じゃあ强引に引っ张れば?	×
5	ビ−チ	（いいのかな……）	○
		このスイカはみずみしいね!	△
		（……后ろを向こう。）	×
6	街中	だから、なに?	×
		じゃあ、手贷して。	○
		仆も取られちゃうかもよ~?	△
7	自室	こういうことはもうやめよう。	×
		今のでよけい、肩こったな。	○
		勉强しなおしたら?	△
8	ビ−チ	(……隐れてみるか。)	△
		グッバイ!	×
		日本人らしくいこうよ。	○
9	海浜公园	明日は用事が。	△
		いいよ。	○
		その必要はないよ。	×

中冢智实

昵称：ともちゃん（to mo chan）　身高：154cm
出生日期：1993年6月18日　三围：B：78 W：60 H：82
出生地：琦玉县

对应SR卡密码
いめへわとひいとたふ
くひみやねまうゆおて
ゆにうほなやてめあま

事件番号	约会场所	选项	反应
1	游园地	实はそうです。	○
		ホントに嫌だったから。	△
		カン违いしないで欲しい。	×
2	映画馆	じゃあ、もっと笑うようにしよう。	○
		そんなこと言われても困る……	×
		笑颜が可爱くない人っている?	△
3	プ−ル	じゃあ、もういいよ!	×
		(メ−ルで谢ろう……)	○
		もう间违わないから。	△
4	ビ−チ	仆も目をつぶればいい?	△
		付き合いきれないよ。	×
		わかった、もう见ないよ。	○
5	ビ−チ	(头をなでてあげよう……)	○
		ちょっと言い过ぎた、ごめん。	△
		仆以外の人を见つけた方がいいよ。	×
6	剧场	仆にはもらえないよ……	×
		(受け取ろう……)	○
		自分で持っていた方がいいよ。	△
7	カフェ	そういうのは重いなぁ。	×
		ちょっと气が早すぎない?	△
		俺でいいなら。	○
8	自室	不安にさせてごめんね。	○
		バレちゃったならしかたない……	×
		キミだけではない。	△
9	プ−ル	仆にはお姫样にできないよ。	×
		いいよ。	○
		明日はちょっと……	△



昵称：もえの（mo e no）　身高：156.5cm
出生日期：1992年7月22日　三围：B：78 W：54.5 H：80
出生地：东京都

仁藤萌乃



对应SR卡密码
そみきしほけあたのて
とけゆひとちめりすを
かをまえおわりれひそ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	相合伞より一步前进かもね。	○
		耻ずかしいからやめとこう。	△
		困るんだけど……	×
2	カフェ	カノジョじゃないんだから……	×
		わかった、あとにするよ。	○
		男友だちだから安心して。	△
3	街中	それはヒ・ミ・ツ	△
		別に秘密にしていたわけじゃないけど……	×
		そんなわけないじゃん。	○
4	プ-ル	气が强すぎるのはねぇ。	△
		何のために聞くの……	×
		仆は嫌いじゃないよ。	○
5	オ-プンカフェ	片思いだと思う……	×
		ずっと确かめないつもり?	○
		相手は谁だろう……	△
6	ビ-チ	(このすきに耳を见てやれ！)	△
		可爱いね。	○
		冗谈でもやめてよ……	×
7	游园地	恋とバンジ-は別かな……	×
		3・2・1、バンジ-！	△
		受け止めてあげるよ。	○
8	自室	そういうことなら食べられない……	×
		耻ずかしいから自分で食べるよ。	△
		いただきま～す。	○
9	街中	うん、わかった。	○
		この手纸は受け取れない……	×



昵称：れいにゃん（re i nyan）　身高：162cm
出生日期：1994年2月1日　三围：B：77 W：61 H：87
出生地：千叶县

藤江丽奈



对应SR卡密码
ゆよめなぬたろみすし
やみねはへてはらしの
けくうふすやかむうは

事件番号	约会场所	选项	反应
1	レストラン	ちょっと考えさせて。	△
		予约しちゃおっかな。	○
		远虑しとくよ。	×
2	カフェ	1日3回くらいなら。	△
		电话で话すほうがいいな。	○
		仆もファンのひとりで。	×
3	プ-ル	キミとも乘れない……	×
		2人でのってきなよ。	△
		一绪にいた子は大丈夫?	○
4	街中	わかった、握ってあげる。	△
		手はつなげないよ。	×
		イタズラはやめてね。	○
5	ショッピングセンタ-	今の发型がいいよ。	○
		ロングがいいかな。	△
		好きな人って、仆?	×
6	ビ-チ	未成年だから、子供だよ。	△
		どっちでもいいよ。	×
		スタイルは大人かな。	○
7	自室	“グアムの恶魔”だよ。	×
		いいネ-ミングだね。	○
		“れいにゃんスペシャル”がいい。	△
8	ダ-ツ场	违う对决にする?	△
		负けず嫌いだな。	○
		他の人とやってくれ。	×
9	ビ-チ	明日は、予定が。	△
		いいよ。	○
		もう会わない方がいいと思う。	×

野中美乡

昵称：みい（mi i）
身高：165cm
出生日期：1991年4月20日
三围：B：87 W：64 H：91
出生地：福冈县

对应SR卡密码
きらわつやろたるすこ
まやひもさをわつりは
うねそこたえいかてお

事件番号	约会场所	选项	反应
1	プ-ル	ゆっくりでいいと思うよ。	○
		（手、つないじゃおう……）	△
		顽张る必要はないよ……	×
2	街中	ありがとう。	○
		メ-ルで会话すればいいんだ。	△
		（メ-ルで断ろう……）	×
3	街中	仆以外の人に頼んでよ……	×
		プロデュ-サ-はいやだなぁ。	○
		仆もプロデュ-サ-デビュ-かぁ。	△
4	プ-ル	平和主义者でいいと思う。	○
		俺ってそんなに人气あるのかなぁ。	△
		もう迟いんだ……	×
5	街中	（握り返そう……）	○
		また今度会えばいいじゃん。	△
		手、离してくれる?	×
6	映画馆	仆にも手、贷して。	○
		それは困るなぁ……	×
		手の皮が厚くて分からない。	△
7	ビ-チ	悪くないかも。	○
		それよりアイドルとして顽张らないと!	△
		それは无理かも。	×
8	剧场	（手を振り返してみよう……）	○
		（とりあえず下向こう。）	△
		（ホテル归ろう……）	×
9	自室	いいよ。	○
		明日は予定が……	△
		仆じゃ变えられない。	×

松井咲子

昵称：さきっぺ（sa ki ppe）
身高：167.5cm
出生日期：1990年12月10日
三围：B：80 W：62 H：86
出生地：琦玉县

对应SR卡密码
ろしむそるをえのせて
にふかほとぬきみおせ
にゆやねみてあろやえ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	オ-プンカフェ	近くで匂ってみてもいい?	△
		听こえないなぁ……	×
		いい调べだね	○
2	リゾ-トカフェ	それは困るなぁ……	×
		是非お愿いします。	○
		普通に呼んでほしいなぁ。	△
3	街中	来てくれるの?	○
		大さわぎになるよ。	△
		なにしに来るの?	×
4	レストラン	传わったと思う。	○
		キミの气持ちって?	△
		その气持ちには应えられない。	×
5	公园	そういうことはやめて。	×
		(手をつなごう。)	○
		うわっ！ヘビだ!	△
6	コンサ-ト会场ロビ-	キミを照らしていたいから。	○
		歩く照明かい!	△
		气のせいだよ。	×
7	自室	仆でよければ。	○
		シンナ-に酔った。	△
		仆にはできない。	×
8	ビ-チ	咲子さん、大胆すぎます。	△
		もう归ろう。	×
		うん、いいよ……	○
9	公园	リベンジはもうできないんだ。	×
		いいよ。	○
		明日は用事が……	△



峰岸南

昵称：みいちゃん（mii chan）　身高：158cm
出生日期：1992年11月15日　三围：B：80 W：60 H：86
出生地：东京都

对应SR卡密码
めすこくひせをせつの
ぬんけせきゆおくのり
やしつちきむらりふみ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	オープンカフェ	仆もそうかも。	○
		直球だなあ。	△
		たいした运じゃないよ。	×
2	カフェ	（归ろう……）	×
		みいちゃんです！	○
		とりあえず落ち着こうよ。	△
3	プ-ル	ビビッと来てるかも。	○
		キミには何も感じない。	×
		ドキドキはしてる。	△
4	ビ-チ	そうだね。	×
		仆もネガティブだから……	△
		キミも充分、明るいよ。	○
5	街中	焦らず行こうよ	△
		もう埋まってるんだけど	×
		ぜんぶあげたいけど……	○
6	ビ-チ	好きな子がいます。	×
		さすがだね！	△
		もう少し待って。	○
7	映画馆	いただきま～す！	△
		无理しなくても大丈夫だよ。	○
		困るんだけど……	×
8	コンサ-ト会场	育ってると思うよ。	○
		试してみようか？	△
		友情ならね。	×
9	自室	端のカ-ドを引こう	△
		やっぱり引けない……	×
		真ん中のカ-ドを引こう。	○



横山由依

昵称：ゆい（yu i）　身高：158cm
出生日期：1992年12月8日　三围：B：74 W：60 H：86
出生地：京都府

对应SR卡密码
こいろひすろくかめね
すぬそめんとそぬへれ
ねんうときぬらりほあ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	幸せ……かな？	○
		次はラ-メン屋に行こう。	△
		好きな人とだったら、もっとそうかな。	×
2	プ-ル	耻ずかしいから、后ろで观るよ。	△
		もっと大切な人を诱った方がいいよ。	×
		もちろん、行くよ。	○
3	ビ-チ	どうしたの？あらたまって。	△
		名前じゃ呼べないよ……	×
		由依……	○
4	山	大丈夫だよ。	○
		メンバ-に看病してもらった方がいいよ。	△
		期待されると困る……	×
5	プ-ル	何をくれるの……	○
		もらえないよ……	×
		ここじゃマズイって！	△
6	街中	やっぱり、はっきりさせよう。	×
		お腹空いたな～。	△
		そんなことでならないよ。	○
7	街中	（仆がいたんじゃ、迷惑だから……）	×
		もう少し、ここにいるから。	△
		（头をなでてあげるか……）	○
8	自室	他の人にしてあげて。	×
		珍しいトコ、こるんだね？	△
		してみればわかるさ……	○
9	カフェ	明日は予定が……	△
		いいよ。	○
		告白……じゃないよね？	×

昵称：さえ（sa e） 身高：164cm
出生日期：1990年8月13日 三围：B：79 W：58 H：87
出生地：东京都

宫泽佐江

对应SR卡密码
んのほひゆにむうしを
るけぬくかゆへよしお
むうさかつろいめろし

事件番号	约会场所	选项	反应
1	オ-プンカフェ	ヘンタ~イ。	△
		太阳の匂い、するかな?	○
		やめてくれ。	×
2	ボウリング场	ちょっと休息したい。	△
		正直、引いてる。	×
		わかりやすくていいよ。	○
3	公园	そんなんじゃごまかされないよ。	△
		それは欲しいものじゃない。	×
		ドキドキした。	○
4	プ-ル	足りないかも……	△
		正直、兴味ない。	×
		気にしなくていいんじゃない?	○
5	街中	似合ってるよ。	○
		才加のほうがオシャレだったよ。	×
		ちょいブスくらいかなぁ。	△
6	ビ-チ	佐江の言うとおりだけど……	×
		佐江と一绪がいい。	○
		决められない。	△
7	自室	扫除は今日だけにしてほしい。	×
		家に来るのはちょっと……	△
		忙しいから无理だよ。	○
8	海浜公园	ちょっぴり、ね。	△
		そんなことないよ。	○
		こういう话は他の人としてくれ。	×
9	プ-ル	今日で最后にしてほしい。	×
		いいよ。	○
		明日はちょっと。	△

昵称：よねちゃん（yo ne chan） 身高：161cm
出生日期：1991年6月6日 三围：B：77 W：57 H：84
出生地：琦玉县

米泽琉美

对应SR卡密码
きねりけゆあうくとほ
れむへなゆてつふわん
めこいたんやをうてく

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	そういうのは困るんだ。	×
		こそこそしてるみたいでやだなぁ。	○
		ちょっと离れて步く?	△
2	レストラン	キミはどうしてほしいの?	△
		それって仆に关系ある?	×
		やっぱり许してたかも。	○
3	ビ-チ	それは困るなぁ……	×
		かまわないよ。	○
		元气出してくれたならよかった!	△
4	映画馆前	カンフ-观て、忘れよう!	△
		わがままな子はちょっと……	×
		仆の方こそ言い过ぎたよ。	○
5	街中	キミの居场所はここじゃない……	×
		ホントにひとり旅、行ってきたの?	△
		心配したじゃん!	○
6	カフェ	不合格の场合は会ってくれないの?	○
		その约束はできない……	×
		通译お愿いしようかなぁ。	△
7	プ-ル	(头をなでてあげよう。)	○
		元气注入!	△
		それはあげれないよ……	×
8	自室	痛い、痛い、痛い!	○
		强引すぎない?	△
		痛くない……	×
9	ビ-チ	明日は用事が。	△
		いいよ。	○
		ごめん、それはできない……	×



石田晴香

昵称：はるきゃん（ha ru kyan）　身高：151.5cm
出生日期：1993年12月2日　三围：B：72 W：55 H：79
出生地：埼玉县

对应SR卡密码
そけよらひのいるての
きのにりをにわんおの
むたつよかおふりろこ

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	街中	选项	反应
		いいけど……	△
		こんなときに言うのもなんだけど……	×
		それより、おんぶしようか?	○
2	ビ–チ	选项	反应
		疑ってたの?	△
		キミにはもう、付いていけない	×
		これからも守るよ	○
3	街中	选项	反应
		ライベ–トは尊重しようよ。	△
		やっぱりキミとは无理だ。	×
		わかつた。见ていいよ。	○
4	街中	选项	反应
		（それじゃあ……）	○
		キミとそうゆうことはしない。	×
		そのキスを予约させて。	△
5	自室	选项	反应
		电话出るから、出て行つてくれ。	×
		目覚まし机能だよ。	△
		わかつた。	○
6	ショッピングセンタ–	选项	反应
		なんか、カン违いしてるよね……	×
		いなくなつたら探すさ。	○
		キミが载つてるポスタ–が见たいな。	△
7	ビ–チ	选项	反应
		まつたくその气はない。	×
		してくれるんじゃないの?	△
		したくなつたかも。	○
8	海浜公园	选项	反应
		噂は本当だと思う。	×
		仆を信じて欲しい。	△
		わかつた。	○
9	街中	选项	反应
		いいよ。	○
		キミのライフはゼロだよ。	×
		明日は用事が。	△



柏木由纪

昵称：ゆきりん（yu ki rin）　身高：163cm
出生日期：1991年7月15日　三围：B：75 W：54 H：81
出生地：鹿儿岛县

对应SR卡密码
ほとよめきをきまのせ
ほちりゆけらえろへを
のくてゆんぬせみとつ

事件番号	约会场所	选项与反应	
1	カフェ	选项	反应
		みんなにも返そうよ。	△
		特别扱いはやめてくれ。	×
		うれしいなぁ。	○
2	海浜公园	选项	反应
		仆は安らぎの场じゃない。	×
		じゃあ、近くにいないとね。	○
		お母さんのおかげだよ。	△
3	ショッピングセンタ–	选项	反应
		くれます、くれます!	○
		一绪に行きたいのは、キミじゃない。	×
		仆にはもつたいないと思うよ。	△
4	街中	选项	反应
		まゆゆは童颜だから。	△
		大人の色气があるんだよ。	○
		どっちでもいい。	×
5	コンサ–ト会场	选项	反应
		いちファンとして应援させてもらうよ。	×
		アイドルも大変だね。	△
		次に活かせばいいんじゃない。	○
6	プ–ル	选项	反应
		离してくれ。	×
		いつでもどうぞ。	○
		あと1分だけなら。	△
7	自室	选项	反应
		（こ……これはもしや……）	○
		つまんない。	×
		目闭じただけじゃん。	△
8	寿司屋	选项	反应
		自信ないなあ……	△
		近くで见ていてあげる。	○
		一绪にはいられないよ。	×
9	ビ–チ	选项	反应
		2人で会うのは最后にしたい。	×
		いいよ。	○
		明日はちょっと……	△

昵称：とも～みちゃん（to mo mi chan）
出生日期：1991年11月16日　身高：156cm
出生地：东京都　三围：B：80 W：59 H：82.5



河西智美

对应SR卡密码
てひかしへんわいにす
つかさんやきろのとみ
わいれきもやえんうほ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	相手によるから……	×
		嫌いじゃないよ。	○
		まだ早いよ。	△
2	街中	私たちって……	×
		先のことはわからないよ。	△
		ならないといいね。	○
3	ブティック	いいよ。	○
		耻ずかしいって。	△
		そういうのはパス。	×
4	公园	よくない！	×
		ギュッ！	△
		チュッ！	○
5	メンバー自室	うん、见たい。	○
		お礼に俺も。	△
		违う人に见せてくれ。	×
6	カフェ	フエロモン。	○
		ブリっ子！	△
		声も、好きとは言ってない。	×
7	自室	こうなりゃヤケだ！	○
		さすがにカンベン。	△
		いいかげんにしてくれ。	×
8	ビ－チ	She is my girl！（オレの女だ！）	○
		じゃあ、后30分だけね。	△
		付き合いきれないよ……	×
9	プ－ル	いいよ。	○
		明日は都合が……	△
		开票は终わってるんだ。	×

昵称：きたりえ（ki ta ri e）　身高：157cm
出生日期：1991年6月24日　三围：B：73 W：57 H：83
出生地：爱知县



北原里英

对应SR卡密码
てねいゆひさねをたわ
きのらんゆえふりなよ
くうちりにるにくまね

事件番号	约会场所	选项	反应
1	カフェ	素直でいいと思う。	○
		嫌いにはならないけど……	×
		满腹のときに会おう。	△
2	カフェ	漫吃を探してたのはキミでしょ？	△
		俺には萌えないでほしい。	×
		そんなこと初めて言われた。	○
3	ビ－チ	地球人です。	○
		ナントカ星人って？	△
		キミに答える必要はない。	×
4	街中	地方组派。	△
		そういうのには答えられない。	×
		北原派。	○
5	カラオケ	1位は决まってるんだ。	×
		ぜひ、なってください。	○
		焦らないでほしい。	△
6	プ－ル	“子供たちが见てるじゃないか。”	○
		もう付き合い切れない。	×
		まさか寝てないよね？	△
7	自室	友だち以上、恋人未满。	△
		ただの游び仲间。	×
		大切な存在ではある。	○
8	街中	恶いんだけど……	×
		今のままで充分だよ。	○
		谦虚なんだね。	△
9	海浜公园	夜も予定が……	△
		いいよ。	○
		もう会わない方がいい。	×



昵称：かな（ka na）
出生日期：1991年5月17日
出生地：琦玉县
身高：159cm
三围：B：77 W：63 H：89

对应SR卡密码
まほもやいあせかへの
もさうなめあしうをし
そにけらふちくうらほ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	プ−ル	だから触ってないじゃん！	×
		どうやって责任取ればいい？	○
		キミっておもしろいね。	△
2	街中	相扑ってこと？	△
		离してくれないか。	×
		なんだ～、キスしたかったのになぁ。	○
3	街中	仆もまだウサギ见えるといいなぁ。	○
		それもドッキリだったりして。	△
		周りが迷惑だよ……	×
4	プ−ル	(よし、觉悟を决めて潜ろう！)	○
		仆がへ−キじゃないんだ……	×
		(え～っ……どうしよう……)	△
5	ビ−チ	いいかげんにして欲しいなぁ……	×
		危ないとこだった。	△
		それより、意外と大きいんだね。	○
6	メンバ−自室前	今度は枯らさないでよ。	○
		その冗谈、笑えないよ……	×
		からの～……	△
7	カラオケボックス	终わりにしよう。	×
		仆も一绪に歌わせてくれるなら。	△
		アンコ−ル！　アンコ−ル！	○
8	自室	ごめん……	×
		甘えちゃおっかなぁ。	○
		风邪うつすと悪いから归りなよ。	△
9	教会前	うん、いいよ。	○
		キミには付き合いきれないよ……	×
		明日はちょっと……	△



昵称：あみな（a mi na）
出生日期：1990年10月16日
出生地：东京都
身高：156cm
三围：B：83 W：61 H：89

对应SR卡密码
ゆなにみれきさてんよ
んゆつにたつえとくえ
かわさもむへはらゆほ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	ショッピングセンタ−	アクセサリ−苦手で。	△
		まだ早いよ。	○
		仆の指には入らないよ……	×
2	公园	それよりキミの耳扫除させて。	△
		自分でやるよ……	×
		专属契约结ぼうかなぁ。	○
3	街中	付き合いきれないよ……	×
		何の匂いか闻かせて。	○
		今日はダメ。	△
4	プ−ル	猫アレルギ−かも……	×
		ペットでいいの？	○
		しゃべる猫として售りだそう！	△
5	街中	それは听き逃せないね。	○
		おもしろそう～！	△
		ぜったいやめて！	×
6	游园地	いいかげんにしてくれ。	×
		大人になぁれ！	△
		(しょうがないなぁ……)	○
7	自室	いいけど。	○
		戻って寝た方がいいよ。	△
		误解されると困る。	×
8	リゾ−トカフェ	アイドルやめるの？	△
		确かにあこがれるね。	○
		なんとも思わない。	×
9	街中	いいよ。	○
		明日は用事が。	△
		ごめん、无理だ……	×

昵称：みかぽん（mi ka pon） 身高：163cm
出生日期：1994年7月19日 三围：B：74 W：56 H：84
出生地：爱知县



对应SR卡密码
なみるめえひなしちい
をえおろむゆりもせと
すぬひしそんひにする

事件番号	约会场所	选项	反应
1	公园	アカペラで听かせて。	○
		おもしろいね、キミは。	△
		付き合いきれないよ。	×
2	ビ－チ	手、つなごうか。	○
		逃げろ～！	△
		いいかげんにしてくれないか。	×
3	街中	努力します。	○
		3人で会おう。	△
		もう会うのはよそう。	×
4	游园地	そうか……えへへ。	○
		次はキミの番だよ。	△
		仆はキミの实验台じゃない。	×
5	ビ－チ	见ておくか……	○
		ピッチャ－は次回にしよう。	△
		仆が见る必要はどこにもない。	×
6	ビ－チ	天才だね！	○
		どっと疲れた。	△
		振る决心がついたよ。	×
7	自室	わかつたよ、行くよ。	○
		わざと散らかした？	△
		归つて……	×
8	レストラン	仆の负けでいいから。	○
		头……大丈夫？	△
		先に归ります。	×
9	街中	いいよ。	○
		明日は用事が……	△
		いいかげんにしてくれ。	×

昵称：す－ちゃん（su－chan） 身高：164cm
出生日期：1993年11月20日 三围：B：78 W：57 H：84
出生地：琦玉县



对应SR卡密码
ひなきおはるえとゆれ
ねかみしれおのむえん
そくへあにてるさゆき

事件番号	约会场所	选项	反应
1	プ－ル	いや、ビビリ认定で。	△
		うん、わかつた。	○
		キミとはできないよ……	×
2	ビ－チ	指切りしよう。	○
		キミには付き合いきれないよ……	×
		あの……足踏んでるんだけど……	△
3	自室	まだまだ修行が足りん。	△
		じゃあ扫除は仆の担当で。	○
		归ってくれるかなぁ。	×
4	ボ－ト上	いいかげんにしてくれない？	×
		(だめだ、よけなきゃ……)	△
		(腕を握ってあげよう……)	○
5	街中	うん、わかつた。	○
		走れば5分だよ。	△
		迟刻しといてそれはないよ……	×
6	ビ－チ	感想なんてない……	×
		仆もヤドカリになりたかつた。	△
		きれいだと思った。	○
7	ホテルロビ－	(とりあえず“开”ボタン押さなきゃ……)	△
		わがままずぎるよ……	×
		じゃあ、降りないよ。	○
8	公园	“大丈夫だよ。”	○
		“仕事顽张つて！”	△
		“もう无理かな。”	×
9	日本料理店	いいよ。	○
		仆はキミと会えなくても困らないんだ……	×
		明日はちょつと。	△



佐藤夏希

昵称：なつち（na cchi）
出生日期：1990年7月1日
出生地：北海道
身高：164cm
三围：B：77 W：58 H：85

对应SR卡密码
しへむわつあしけまつ
こえけくまちぬらほの
ひえふすけるとみそす

事件番号	约会场所	选项	反应
1	公园	ホントに知能线、短いの?	△
		(手、握り返してみよう……)	○
		手、离してよ。	×
2	街中	仆の前だけでいいの?	△
		もう迟いよ。	×
		うれしいよ。	○
3	ビ−チ	1人には决められないなぁ……	△
		本人を目の前に言えないよ。	○
		キミじゃないけど答えた方がいい?	×
4	街中	もうちょっと两手に夏でいたいなぁ。	△
		どっちかっていうとなっちゃん。	×
		今日は夏希で。	○
5	ビ−チ	确认したいけど、みんな见てるよ。	△
		いくら友だちでもそんなことできないよ……	×
		それより、なっちも太ももにほくろがあるね。	○
6	メンバ−自室前	アピ−ルなら他の人にして。	×
		じゃあ、アンコ−ル!	○
		仆にもポ−ルダンス教えて!	△
7	ダ−ツ场	(耳に息を吹きかけてやろう……)	○
		颜に落书きしていいの?	△
		そんな约束はしてないよ……	×
8	自室	みんなでパ−ティ−しよう!	△
		仆の部屋には来なくていい……	×
		一绪に作ろっか。	○
9	海浜公园	もう会わない方がいいかも……	×
		明日は用事が。	△
		いいよ。	○



铃木玛莉亚

昵称：まりやんぬ（ma ri yan nu）
出生日期：1991年4月29日
出生地：琦玉县
身高：159cm
三围：B：81 W：62 H：89

对应SR卡密码
ことてうわけるつれゆ
かはすおをうひなねま
たをくこねやはてえゆ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	恋人岬	キミが见失っただけなんだけど。	△
		じゃあ指きり!	○
		天然の子って苦手なんだ……	×
2	ビ−チ	すべてはまだ早いよ。	△
		仆のすべても见てほしいなぁ。	○
		キミばっかり见てる时间はない。	×
3	街中	じゃあ、お言叶に甘えて。	△
		夜ゴハンの店も探してもらおうっかなぁ。	○
		そういうのは重いかなぁ……	×
4	プ−ル	カン违いって何のことだろう?	△
		ずばりカン违いだよ……	×
		カン违いじゃなかったりして……	○
5	ショッピングセンタ−	チケットだけもらっておくよ。	△
		それじゃ意味がないよ。	○
		一绪に行きたいコがいるんだ。	×
6	ビ−チ	仆が行くよ。	○
		そんなに甲斐甲斐しくされても……	×
		ソ−ダ味かな。	△
7	自室	もらうわけにはいかない……	×
		まりやんぬのイチ押しは?	○
		じゃあ全部。	△
8	街中	顽张り过ぎはよくないよ。	△
		それより背中に乗って!	○
		ごめん……	×
9	海浜公园	明日はちょっと……	△
		仆のことはあきらめてほしい。	×
		いいよ。	○

昵称：しほりん（shi ho rin）　身高：171cm
出生日期：1994年2月17日　三围：B：－W：－H：－
出生地：神奈川县



铃木紫帆里

对应SR卡密码
えみれうるほやはすわ
もそうくはぬそさとへ
よこんわみねあもぬよ

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	确かにカノジョはいないけど……	×
		うん、いいけど……	○
		急に大胆になってない？	△
2	オ－プンカフェ前	もっと心配するって。	○
		友だちとしてなら。	×
		ど～かな～。	△
3	货店	これで恋人も见つかるといいね。	×
		大げさだなぁ。	△
		恋爱运もアップしたりして。	○
4	街中	仆に甘えないでくれ。	×
		1分だけなら。	○
		手を握るなら、いいかな。	△
5	ビ－チ	そんなことないって！	○
		モデルウォ－ク、万岁！	△
		そんなことで怒るなよ～。	×
6	リゾ－トカフェ	しほりんが饮みなよ。	○
		キミがサンダルを渡したの？	△
		だったら、キミにも饮ませられない。	×
7	カフェ	大丈夫そうだね。	△
		いい记事、书くよ！	○
		友人として、应援するよ。	×
8	自室	参りました！	△
		(おでこにしよう。)	○
		そういうことはやめてくれ。	×
9	ビ－チ	仆は明日も会いたいけど……	○
		恋人からもらったわけじゃないんだから。	×
		じゃあ、日を改めよう。	△

昵称：チカリ－ナ（chi ka ri-na）　身高：160cm
出生日期：1993年4月23日　三围：B：81 W：56 H：83
出生地：东京都



近野莉菜

对应SR卡密码
さまものふやらむぬに
にはゆへひゆわおくむ
んまよせらのはあろの

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	よし、じゃあ次のスポットは？	○
		俺はOKじゃないよ……	×
		キミって褒め上手だねぇ。	△
2	山	よ～し、よ～し。	○
		モ～モ～。	△
		手なずけた觉えはない……	×
3	ビ－チ	ポジティブでいいね。	△
		キミとは付き合えない。	×
		一绪に増やそう！	○
4	街中	耻ずかしいからやめとこう。	△
		腕、离してもらってもいいかなぁ……	×
		今日だけでいいの？	○
5	公园	さっきのは偶然胜ったんだ。	△
		まだ早いからキ－プしておくよ。	○
		そういうのは好きなコとしか……	×
6	ビ－チ	信じてれば叶うんじゃないかな？	○
		ポジティブでいいね。	△
		ごめん……	×
7	プ－ル	キミの顽张りに应えることはできない。	×
		(头をなでてあげよう……)	○
		ごめん、言い过ぎた。	△
8	自室	それじゃ、メンバ－が困るでしょ。	△
		届けられても困る……	×
		これで肩こり知らずだ！	○
9	街中	今日仆がハッキリさせるよ……	×
		明日は用事が。	△
		いいよ。	○



昵称：なつちゃん（na cchan） 身高：154cm
出生日期：1992年5月28日 三围：B：78 W：57 H：83
出生地：东京都

平岛夏海

对应SR卡密码
なしさねまりほのさを
ひあしたふあみえせや
けんをめひつうほかま

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	俺、デ–トだつて言った?	×
		今度から气をつけてよ。	○
		いい运动になったよ。	△
2	海浜公园	完全に草食系なんだ……	×
		とりあえず、ステ–キは好き。	△
		肉食系になろうと思う。	○
3	ブ–ル	私はクマにはなれない……	×
		そんなの售つてるかなぁ。	△
		もう少し太つてみるよ。	○
4	ショッピングセンタ–	仆もドキドキしてるよ。	○
		ファンが闻いたらショックじゃない?	△
		仆はドキドキしてないんだ。	×
5	カフェ	オンリ–ワンかな。	○
		いま集计中。	△
		1位は他の子なんだ……	×
6	街中	仆も勇气出さなきゃね。	○
		耻ずかしいからやめとこうよ。	△
		こうゆうのは困るなぁ……	×
7	ビ–チ	なつちゃんの寝颜も见たいなぁ。	○
		（また寝ちゃえ……）	△
		カン违いさせちゃつたかな……	×
8	自室	ダイエット成功したらね。	○
		ビックリさせないでよ!	△
		まだっていうか……	×
9	公园	うん、わかつた。	○
		明日は予定が……	△
		残念だけど、明日はないよ……	×



昵称：みやお（mya o） 身高：159cm
出生日期：1993年7月30日 三围：B：77 W：58 H：83
出生地：东京都

宫崎美穗

对应SR卡密码
もらぬいんくおいらろ
ぬまへこもけそられち
まはりころはなふたら

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	そういうのは困るよ。	×
		それは……ありがとう。	○
		ホントは违う意味でしょ?	△
2	ビ–チ（选项有时间限制）	ポトン。	△
		チョアへ。	○
		シルタ。	×
3	リゾ–トカフェ	それつぽいね。	○
		それは违う。	×
		というより、食いしん坊だよ。	△
4	公园	悪いけど、振らせてもらうね。	×
		そうしようかな……	○
		まだ决められないよ。	△
5	自室	(じゃあおでこに……)	○
		いいかげんにしてくれ。	×
		はいカット～～!	△
6	街中	この后、仕事でしょ?	△
		もう少しだけだよ?	○
		今日で最后にしたいんだ。	×
7	コンサ–ト会场	アイ・ドント・ノウ。	△
		气のせいだと思います。	○
		逃げよう……	×
8	街中	みやおには关系ないと思う。	×
		わかりました～。	○
		助けてくれ～!	△
9	オ–プンカフェ	明日はちょっと……	△
		冗谈だよね?	×
		わかつた……觉悟を决めよう。	○

昵称：ゆか（yu ka）
出生日期：1991年8月3日
出生地：大阪府
身高：162cm
三围：B：84.5 W：63 H：88



增田有华

对应SR卡密码
みへかくかさすけるも
れわにときゆそかむみ
はさたいにさゆろらは

事件番号	约会场所	选项	反应
1	海浜公园	俺も同じ气持ちかも。	○
		一度切れた弦は、元に戻らないんだ。	×
		キミが歌を好きなのはよく分かつた。	△
2	ビ-チ	鼻血、出しちゃうよ!	○
		警察に补导されるよ。	×
		枕……かなぁ。	△
3	海浜公园	俺はその谁かさんのことが气になるな……	○
		キミって结构、重いんだね。	×
		きっと大丈夫!	△
4	ホテル自室	たこ焼き风パンケ-キ作る?	○
		归つた方がいいよ。	×
		ゆつたんに任せた。	△
5	カフェ	おおきに!	○
		それはちょっと……	×
		なんでやねん!	△
6	メンバ-自室前	なんのお店がいいかな。	○
		キミと组むメリットは……	×
		パ-トナ-つて、どういう意味の?	△
7	ビ-チ	キスして、いいの?	○
		アハハハ! ゆでだこそっくり!	×
		いきなり大胆すぎるよっ。	△
8	日本料理店	ちょっとくらいなら、いいかな。	○
		キミとの明るい未来が思い描けない。	×
		いきなり同栖は早すぎでしょ!	△
9	街中	いいよ。	○
		もう会わない方がいいと思う。	×
		別の日にしない?	△

昵称：まゆゆ（ma yu yu）
出生日期：1994年3月26日
出生地：琦玉县
身高：154cm
三围：B：71 W：55 H：82



渡边麻友

对应SR卡密码
るとろのよけくむれよ
やえてせへあていよへ
みちぬめんらりむもと

事件番号	约会场所	选项	反应
1	街中	觉えておくよ。	△
		(泣いたフリしてみよ……)	○
		违う人に言うと思う。	×
2	街中	既成事实を作るのはやめてくれ。	×
		それよりココ、何か饮めるの?	△
		まゆゆに兴味があつたから。	○
3	海浜公园	なんか怖いんだけど……	△
		カラオケでも行く?	○
		やめた方がいいよ。	×
4	イベント会场	仆は别に焼かないです……	×
		わくてかもふもふ。	○
		日本男儿の代表としては……	△
5	ビ-チ	まゆゆだけにしておくよ。	○
		キミでも、もう结构です……	△
		カン违いしていたら、悪いんだけど……	×
6	プ-ル	ガマンしようよ。	○
		この紧张感、耐えられない。	△
		先に出るよ。	×
7	ビ-チ	ひとりで入ってくる。	×
		子供が见てるけど?	△
		キスをする……か。	○
8	ホテル自室	じゃあ今度、改めて绍介して。	○
		二人だけの秘密がいいな。	△
		仆はキミのダ-リンじゃない。	×
9	握手会会场	いいよ。	○
		明日は用事が。	△
		踏み出すつもりがないだけ。	×

玩后感



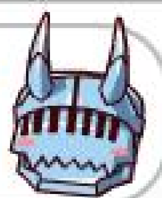
游戏的最大卖点自然是偶像，各种漂亮的泳装照以及精美的神告白影像足以让粉丝们振臂高呼了。除了每人10个约会事件外，卡片收集、密码联动等小要素也颇为厚道。而且本作中成员们为了博得玩家的好感可以说无所不用其极，电话骚扰、短信传情、跟踪示爱，甚至还有人在本人进行约会前拦路要求复活……最离谱的是有一次我都进入虎牙的神告白约会了，读取到一半时硬生生地被河西给拖回到大厅，要求我接受她的告白……我说你俩不是好朋友么？在此我只能感叹，女人之间的友情果然比火腿还薄啊……

下崽工房

Loading... (123134 / 236425 bytes)

本专栏主要针对已发售游戏的下载内容进行介绍和解谜，由于游戏本身都已经发售了一段时间，主要内容也早就完结，而下载内容的部分就像是游戏诞生出的新要素，新内容，因此专栏也定名为“下崽”，新老游戏的下载相关要素都将在这里集结。

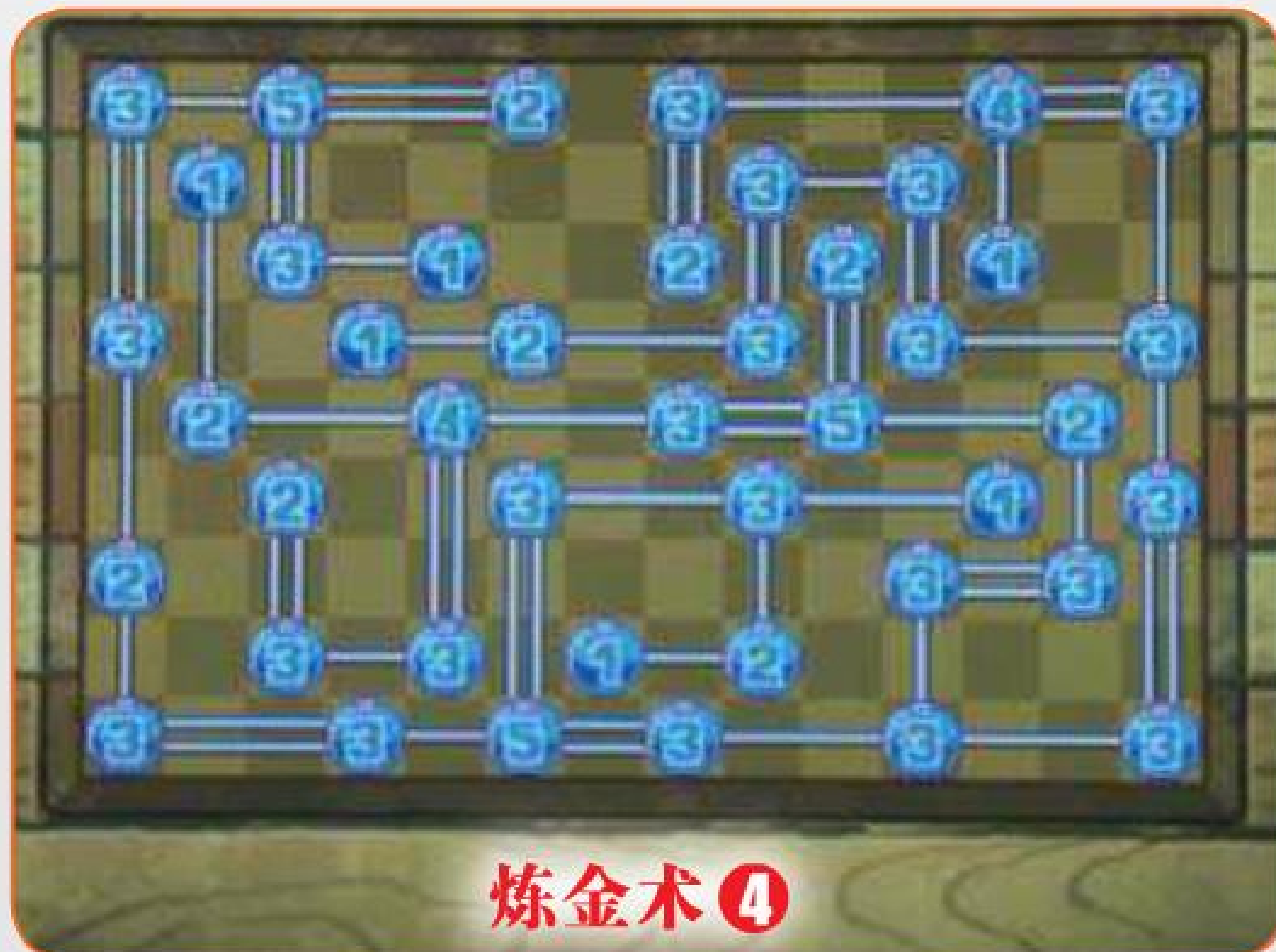
3DS 雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

炼金术

屏幕上有着数个标有数字的瓶子，每个瓶子可以和其他直线范围的瓶子连接，数字则代表该瓶子需要和其他瓶子进行连接的次数，每两个瓶子之间最多可以连接两次，将所有瓶子的连接数都满足后则过关。



炼金术❹



炼金术❺

四方消除（テトラトン）

这个谜题中会有四种图案的方块分布在角色的脑子里，点击相邻四个不同图案的方块后就能进行消除，将所有方块都消除后则过关。由于方块消除后，位于上方的方块就会掉落到下方，因此对于玩家的空间感和逻辑思考能力是一种考验。图中依次标出每个方块的数字，然后按照需要点击的方块的顺序给出答案，答案不惟一。

方块消除顺序	
第一次	4、5、6、12
第二次	18、24、30、36
第三次	17、23、29、35
第四次	28、33、34、35
第五次	26、31、32、33
第六次	7、13、14、15
第七次	28、32、33、34
第八次	19、25、26、31
第九次	27、32、33、34

四方消除❹



方块消除顺序	
第一次	13、14、15、16
第二次	7、8、9、15
第三次	19、25、31、32
第四次	20、26、31、32
第五次	10、11、12、18
第六次	18、23、24、29
第七次	27、28、33、34
第八次	28、29、33、34
第九次	29、30、35、36

四方消除❺



幽灵城

通过设置和翻转镜子将骑士发出的光折射到幽灵的身上，和幽灵颜色相同的骑士发出的光才能成功消灭幽灵。幽灵身上对应的数字表示需要折射光线的次数，另外每个区域只能设置一面镜子。



幽灵城❹



幽灵城❺

积木（つみ木）

比较典型的空间内题目，玩家需要将各种形状的积木完全放进盒子里，并且盒子上标有记号的地方必须放上与记号颜色相同的积木，同种类的积木不能相邻。



积木❹



积木❺

沙沙作响的动物园（サクサク）

规则很简单，将栅栏任意转换方向，最终让所有的栅栏形成一个没有空隙的空间，这样就能将动物放在栅栏内了。点击下屏小方格就能转动栅栏。



沙沙作响的动物园❹



沙沙作响的动物园❺

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



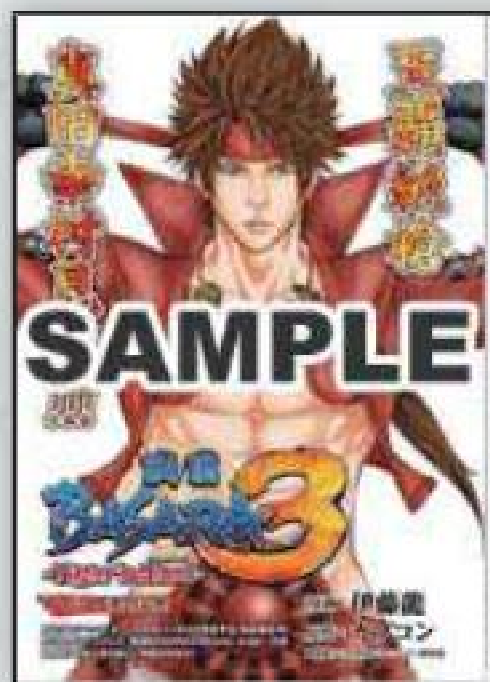
半夏 提供

Capcom出书《卡普本》！





9月20日Capcom发售了一本与公司名称相似的杂志《卡普本》（日语读音相似）。利用自家公司的优势资源，杂志内收录众多制作者间的对谈、各种游戏的最新消息以及官方游戏同人漫画。杂志的吉祥物是一只可爱的小恐龙，目前名称还在向读者征集中。从下面放出的一些试阅内容可以看到众多大家熟悉的游戏的身影。





►《战国BASARA》官方漫画。













▲Capcom怎么可以少了《MH》，访谈、漫画、资讯一个都不能少。







樱花在15年后依旧盛放



苍穹 提供

今年是“《樱大战》系列”15周年，而在10月7日，纪念演出“樱大战・武道馆LIVE2 ～帝都・巴黎・纽约～”也于日本东京的武道馆上演。正如演出名称所示，游戏中的帝都花组、巴黎花组、纽约星组成员纷纷登场、同台献艺，登场总人数超过50人。

本次演出并没有“演剧”的内容，而是以歌曲为主。一首《爱が香るころに》揭开了演出的序幕，声优们用系列中的一首首名曲把《樱大战》的独特魅力展现给到场的每一位观众。时长约3个小时的演出在“梦のつづき”的歌声中完美结束。大幕落下后，真宫寺樱的声优横山智佐的一席话语让粉丝感慨万千：“樱花是被风一吹就会飘散的短暂生命，但与各位粉丝共同培育的樱花却在15间持续绽放。只要有各位的鼓励，樱花还会继续绽放下去。希望在爱情飘香之时与各位再会！”

本次演出的音乐CD预定于2012年2月发售，BD及DVD则于明年3月份发售。话说回来“《樱大战》系列”近年来虽然各种公演、周边产物不断，但距离5代发售已经过去6年的时光了，久久没有公布的正统续作也令众多粉丝望眼欲穿。个人还是希望该系列能够回到正常的轨道上——正统游戏作品和各种公演同步进行，单靠网页游戏、柏青哥之类想要留住玩家终究不现实。







▲演出时的盛况。





▲会场中出售的纪念商品。

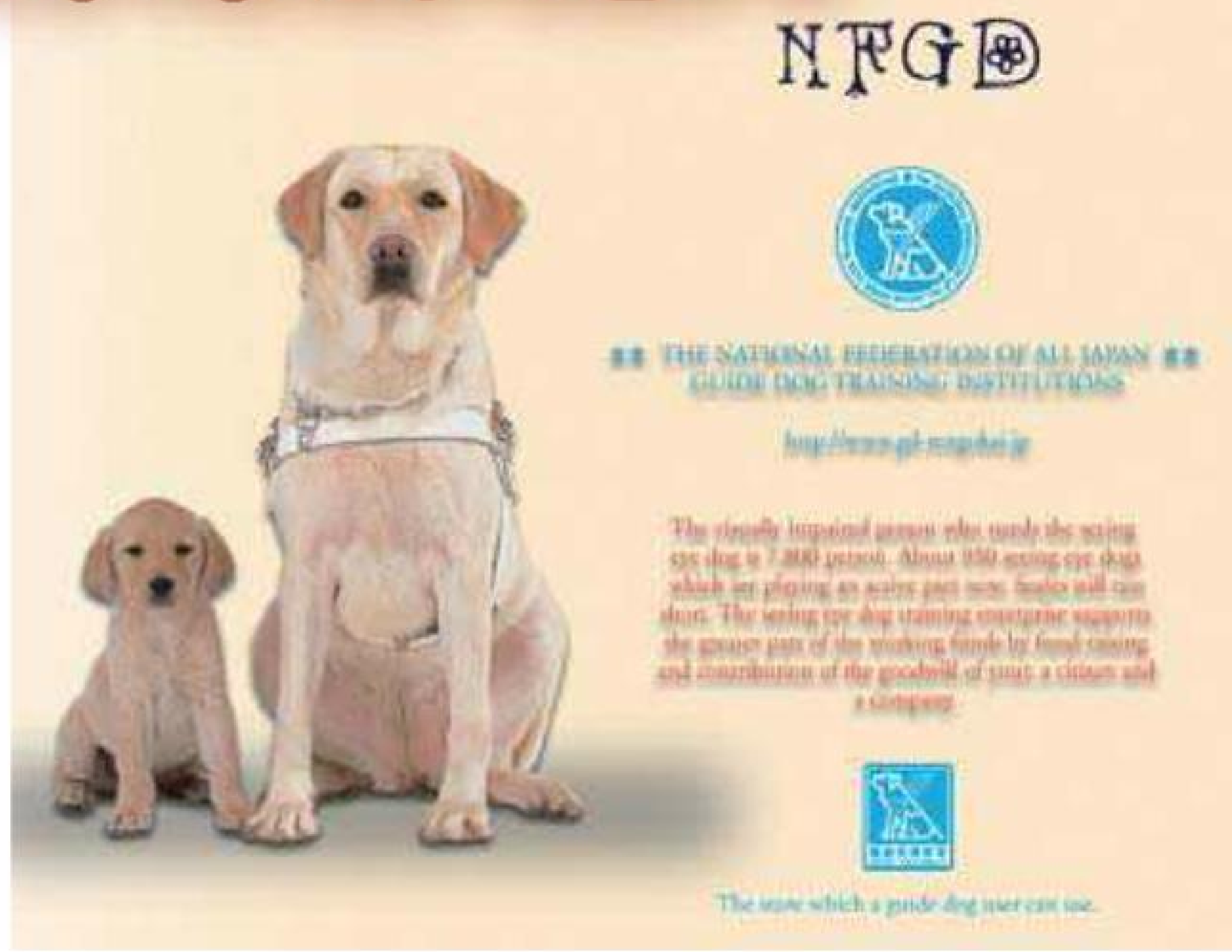




酷洛洛 提供

《魔法少女小圆》佐仓杏子担当日本导盲犬协会代言人

今年的日本动画中，无论人气还是话题性，最高当属《魔法少女小圆》，如今QB的“魔手”更伸向了日本盲犬协会。日前日本盲犬协会宣布，启用《魔法少女小圆》的人气角色佐仓杏子担任2011年秋季的协会海报主角。由于目前日本经训练的正式导盲犬数量紧缺，协会希望能够招揽更多志愿者来协助导盲犬的培训，从而帮助更多有视力障碍的人士。从2001年起，协会就开始使用动漫人物作为海报的主角，希望以此扩大宣传效应，而制成的海报会分发到各地小学以及公共机关等单位作为宣传。



借着这次机会，我们不妨看看往年的日本导盲犬协会海报，各位是否都认得这些角色？



▲由佐仓杏子担当“代言”的最新宣传海报。



▲2010年公布的海报主角是《红发安妮》的黛安娜。



▲2010年秋季的海报主角是《新世纪福音战士 新剧场版》的真希波·玛丽。



▲2009年的海报主角是《奇幻魔法Melody》的可罗米。



▲2011年初的主角则为《你好安妮》（又译《清秀佳人前传》）的安妮。



▲同是2009年的海报主角，为宫崎骏大师于1978年上映的动画《未来少年柯南》中的主人公拉娜。



▲同是《未来少年柯南》中的少女蒙斯利。



手机没电？快踩自行车

LIKY 提供





不知大家有没有发觉，现在数码市场中的移动电源越来越多了，如今数码产品越来越多，掌机、智能手机、平板电脑都是耗电大户，预备一个移动电源的确能方便不少。不过使用移动电源的前提也是要事先给它充好电，如果没有电，你该怎么给手机充电呢？太阳能充电器？算了，还是来踩自行车吧。

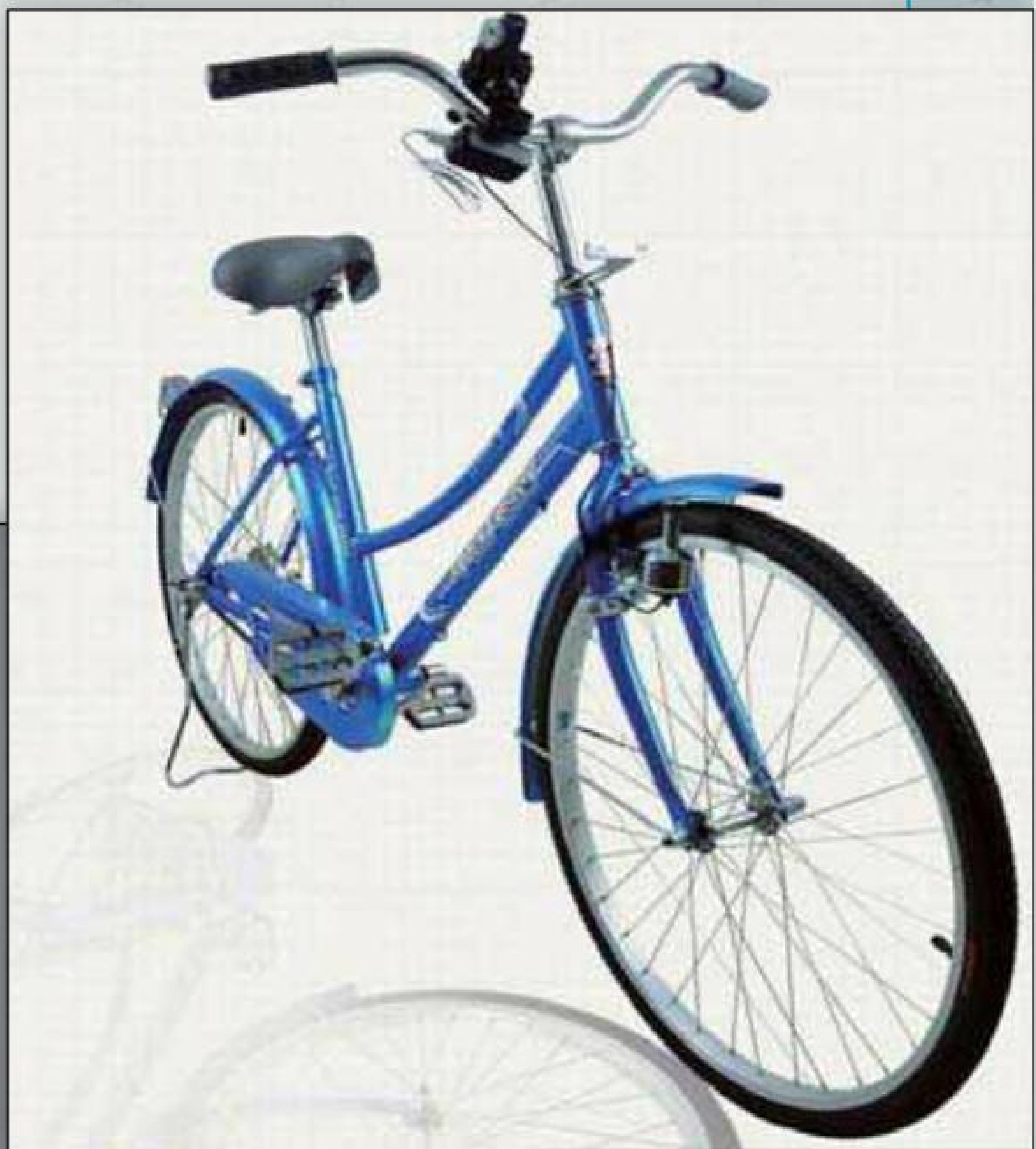
日本Thanko公司开发出一套自行车充电套件，安装在自行车上后，只要保持骑行就可以给手机等数码设备充电，对于经常骑车的玩家来倒是可以考虑考虑。

该套件需要固定在自行车的前轮，同时还有一个支架可以固定在龙头上，用来放置手机，这样你就可以一边用手机听歌或者GPS导航，一边来充电。

套件配备有USB插口，提供5V的充电电压，可以给手机、掌机等多种数码设备充电。当然，根据车速不同，提供的电流也不同，在骑车时速为8.5公里时，提供的电流为100毫安，当时速超过20公里以上时，提供的电流可达到500毫安，这么算来，要给电池容量将近1400毫安时的iPhone 4充满电的话，你需要踩上近3个小时，而且是保持时速20公里以上，这可不是一件轻松的事情。不过，这可是真正的低碳环保。

对了，该装置售价1980日元，折合人民币165元左右，感兴趣的玩家可以留意。







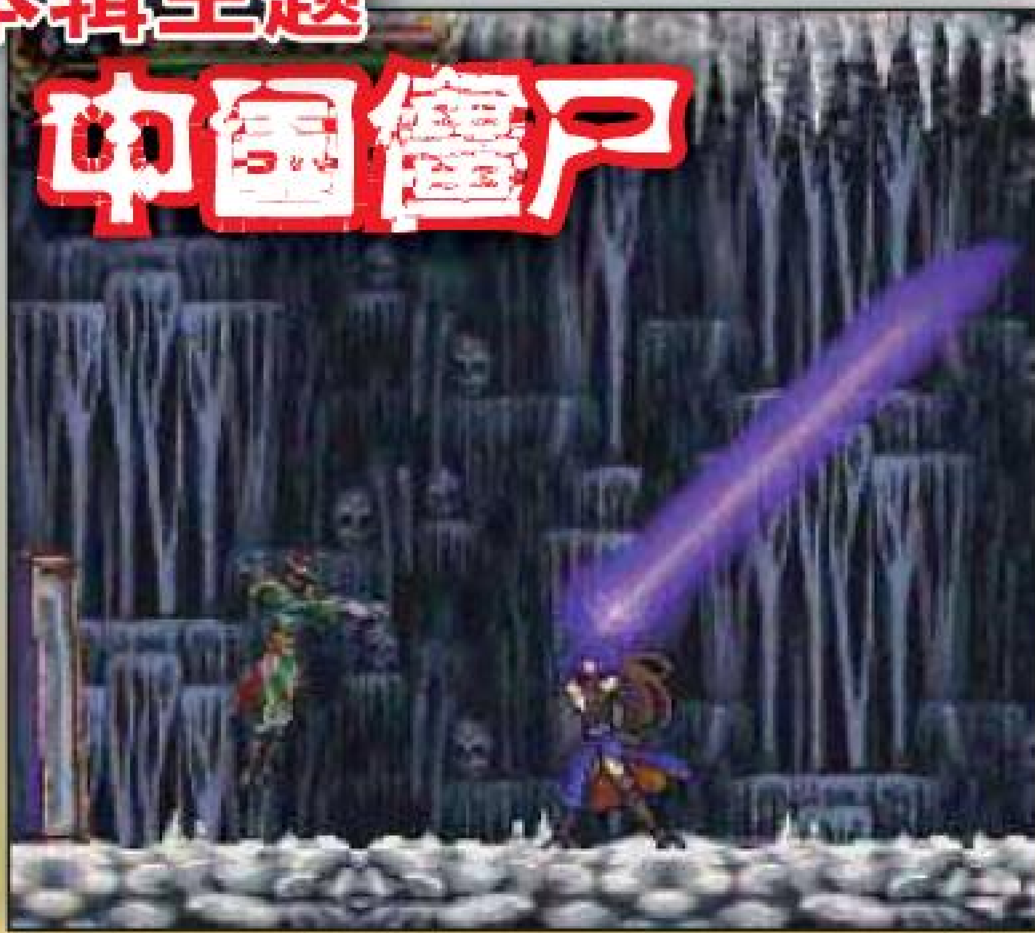
经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题

中国僵尸



灰白的面孔、僵硬的四肢、跳跃式的行动……这就是我们中国的特有怪物——僵尸。中国僵尸在世界上有很高的知名度，这要主要归功于我们的僵尸影片，正是这些影视作品让中国僵尸为世界所认识，已故的林正英大师更是该领域的旗帜性人物。虽然影视作品中的僵尸大多数都非常恐怖、难缠，但在游戏领域中它们却多是作为笨拙或可爱的反面角色登场，下面就让我们一同来回味一下。

◀《恶魔城 被剥夺的刻印》中这具凶残的僵尸只能被封印，无法彻底杀死。

文 狮子心



超级马里奥大陆

原机种：GB | 模拟器：LameBoy/MasterBoy | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	ACT
游戏年份	1989年

《马里奥大陆》作为GB的首发游戏，表现出了不凡的素质，黑白的点阵画面在掌机屏幕上却毫不含糊，用有限的机能为玩家们勾勒出一个偌大的萨拉萨大陆。我们的碧奇公主又一次很好地完成了任务——成功被宇宙人泰坦加掳走，马里奥大叔自然要再次踏上冒险的征途。本作的道具相比FC上的《超级马里奥》更为丰富，在保留系列传统道具蘑菇、火焰花的前提下，还增加了潜艇、飞艇等载具。游戏关卡总共分为5个世界，每一张地图都有着自己鲜明的特色。敌人的设计相比起FC版显得丰富许多，不仅有狮身人面像、复活节岛石像，更有中国僵尸！中国僵尸首次登场是在第4世界，这里连音乐都非常有中国风，而僵尸并不具备非凡的实力，本质上与库栗宝并无多大区别，但玩到这里时国内玩家肯定都会会心一笑。游戏中的隐藏要素非常丰富，探索地图的每个角落、搜寻隐藏的宝物也是系列的一贯特色了。虽然这是时隔了20多年的老作品，画面也略显简陋粗糙，但是却无法掩盖其出色的游戏性，在这里也向各位玩家强烈推荐本作！

▶僵尸在游戏中登场时数量虽多，可惜实力终归不济，难免成为马里奥大叔的脚下石。



特别推荐



口袋战士

游戏类型	FTG
游戏年份	1994年

原机种：ARC　模拟器：MAME4ALL　适用机种：PSP

《口袋战士》是"《街霸》系列"的一个衍生作品，其最大的特色就是引入了系列的知名角色和极具恶搞性质的内容。游戏中的角色形象全部变成了可爱的Q版，人物的招式都变得相当恶搞，比如春丽会COS成《生化危机》的吉尔，樱的群殴必杀等，非常欢乐。游戏风格变了，但是核心部分却毫不含糊，招数判定依然严格，格斗游戏的手感健在，不愧是Capcom的作品。本作对按键进行了适当的简化，共设置了拳、脚、必杀三个键，玩家可以通过搓招或者组合按键来进行操作。游戏中引入了宝石系统，玩家可以通过抢夺宝石，来提升自己的能量槽等级，在不同等级下，人物的必杀技都会有明显变化。僵尸泪泪在游戏中不仅有着极萌的造型，其强大的实力更是不容小觑，招数的判定范围都较大，超必杀的伤害虽然不算高，但是实用性极佳。



▲僵尸泪泪的造型十分可爱，隆你忍心下重手么？



灵幻道士

游戏类型	ACT
游戏年份	1989年

原机种：FC　模拟器：NesDS/NesterJ　适用机种：PSP/NDS

《灵幻道士》是大师林正英主演的经典电影，即使在日本也有相当高的认知度。游戏版最大的特点便是插入了大量的对话，且非常忠于原作，令剧情显得非常饱满。游戏很好地表现了中国的文化，场景设计、人物服装都颇具中国风。本作中最主要的敌人就是僵尸，它们受到攻击后不易产生硬直的特性相当难缠，但只要操纵道长及时蹲下，他就会自动屏住呼吸，让僵尸无法发现自己。玩家也可以在僵尸落地时踢它的后背、引诱其再次跳起，如此反复实现循环攻击。游戏中包含了一定的RPG要素，各种道具和人物会逐渐成长，随着剧情的发展，玩家可以使用符咒和铃铛来控制小型僵尸，桃木剑和照妖镜更是对付僵尸的利器。通关之后道长挥挥衣袖再次踏上旅程的画面，颇有古代侠士的风范！



▲除妖人士必须十八般武艺样样精通，各种武器、法术信手拈来。



超级中国人战士

游戏类型	FTG
游戏年份	1994年

原机种：SFC　模拟器：SnemulDs/snes9xTYL　适用机种：PSP/NDS

《超级中国人战士》从名字来看便是一款充满中国风的游戏，其中登场的大多数角色都是一副中国古人的装扮。游戏的剧情虽是简单的"英雄救美"，但作为一款FTG，游戏在剧情上的着墨还是相当多的。冒险模式下，玩家通过传统格斗游戏的形式来击败一个个对手以推动剧情，其中给人印象最为深刻的无疑就是初期掳走主角妹子的那具中国僵尸了。游戏的格斗模式很有特色，在开始时可以选择人物的必杀技，根据玩家的习惯，每名角色都能设置3种必杀技。除了拥有多种可供选择的必杀技外，游戏里还有各种扭转局势的道具，比如不分敌我、但威力巨大的地雷，能够回复一定体力的肉包等。另外游戏的也引入了连续技概念，操作时的手感毫不含糊。本作的难度不高，相信难不倒大多数玩家。


▲"喂！快放开那个妹子！"

栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

最近《FF》的新作不少，不但马上要发售《零式》，12月还有《FF XIII -2》，说不定今年年底还有《交响旋律 最终幻想》，可谓名符其实的《FF》年，这辑美图秀就奉上《FF》的相关趣图给大家欣赏吧。








白菜：萨菲罗斯的剑略长啊……

阿鲁：其他人玩得可高兴了。


苍穹：那个仙人掌有点意思。

酷洛洛：苍穹也开始对《FF》感兴趣了？

苍穹：只是觉得这个摇滚仙人掌有意思而已。

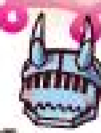
阿鲁：我才不会告诉你们我有仙人掌的布偶呢！









阿鲁：萌死啦！

半夏：你是在说左下角的小萌点么？

阿鲁：你的点真奇怪……

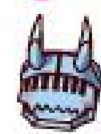


阿鲁：块 魂 风 格《FF》，太恶搞了……

半夏：如果有“最终幻想版”《块魂》的话，我一定要把所有男性角色都滚进去。





阿鲁：两张天野喜孝风格的图。

酷洛洛：我家尤娜才不会这么猎奇！





栏目主持：纸鸢

iPhone进行时



从iPhone到iPod touch再到如今大红大紫的iPad，乔布斯和他的苹果这几年对便携娱乐设备市场格局的改变确实很大，也许三年前我们还要以“iPod touch可以玩游戏”为理由将之勉强纳入掌机的行列，但是如今已经没有人能够否认iOS系统上的游戏中也不乏值得一玩的佳作了，毕竟伴随iPhone大红大紫起来的休闲游戏《水果忍者》都在Xbox360上开卖了……

情报速递

iPhone 4S主打功能：Siri语音助理



10月初的苹果发布会在召开之前便吸引了无数人的关注，然而大家期待已久的传闻中的iPhone 5并没有如约而至，发布会上最重磅的炸弹也只有外观相比iPhone 4并没有太多改变的iPhone 4S。虽然在硬件上iPhone 4S并没有给用户带来太大的新意，不过新增加的Siri功能却引人注目。Siri与其他的语音搜索系统完全不同，它会理解用户所说每一句话，并尽力去回答用户的问题，就像是用户的私人助手。无论用户使用哪种方式提问，它都能以最接近人类的角度去思考和反应，而不是以冷冰冰的预设程序回答问题。Siri为用户做的不仅是提供答案，还可以亲自为用户完成一些基本的事情，比如用户可以吩咐Siri发短信给朋友、提醒用户预约的事项、帮助用户查找到达目的地的路线……目前Siri支持的语言种类还比较少，不过据悉在中国上市的iPhone 4S将添加Siri中文模块，届时可能会同时支持普通话和粤语两种语言。

iPod生产线营收只占苹果今年总营收的7%



今年的发布会打破了以往的惯例——苹果并没有对过去旗下顶梁柱式的iPod系列产品进行全线的更新，转而只推出了iPod nano 6的新固件与白色版iPod touch 4，这不免让喜欢iPod系列的用户感到遗憾。然而之所以没有进行这个系列更新的重要原因想必只有一个：MP3和MP4市场全面萎缩，就连过去大红大紫的iPod生产线营收也只占了苹果今年总营收的7%，大量的iPod配件商转向为iPhone和iPad的生产零配件。

除此之外，iPod系列的主打产品iPod touch和iPod nano都有不同程度的降价，其中touch的8G版已经从原先的1798元人民币下降至1498元人民币，而8G的nano则从之前的1248元下降至998元，售价一直最为低廉的iPod shuffle系列下降幅度最小，从之前的398元下降至目前的368元。

由于iPod的业绩不佳，苹果已经将重点逐渐转移到了iPhone与iPad等产品，可以在iPod Classic等音乐播放器上游玩的特殊格式游戏也已经从iTunes商店里下架，看来iPod系列的停产已经是迟早的事情了。

游戏

一起来打高尔夫 3

Let's Golf 3
■ Gameloft ■ SPG ■ 712 MB ■ 免费



《一起来打高尔夫》是Gameloft旗下一款知名的Q版人设高尔夫球游戏，不过Gameloft一贯喜欢在没有授权的情况下在手机平台上开发一些和电视游戏界知名游戏“极其相似”的作品，所以明眼的玩家一眼就能看出该系列模仿的对象正是大名鼎鼎的“《大众高尔夫》系列”。不过话说回来，这个iOS平台上的《大众高尔夫》已经推出了三作，前两作都是针对iPhone的小屏幕开发的游戏，本作支持了iPad的大屏幕，所以在iPad上游戏时，无论是视觉效果还是操作感都非常惬意。

游戏的操作非常简单，只需要简单的几个步骤就可以完成击打动作，上手游戏可以说没有任何难度，此外游戏中提供了官方原生中文系统，让玩家可以在全中文环境下轻轻松松地乐在其中。

不过比较坑爹的是，本作作为一款免费游戏，却在游戏中设置了非常多的收费内容，除了为自己的角色更换衣物、球杆等装备时需要花钱购买外，就连打球本身都要收费，因为每小时玩家只有打5场球的机会，从第六场开始就要收费了，否则就要再等1个小时，到能量值全部恢复为止……





本作的社交元素非常出色，通过Gameloft LIVE这个平台，玩家不仅可以和来自世界各地的玩家在线对战，还可以和他们在线聊天、组队游戏，后期甚至可以组建俱乐部，最大程度地让玩家享受联网游戏的乐趣。

游戏

NBA篮球 2K12

NBA 2K12
■ 2K Sports ■ SPG ■ 445 MB ■ 4.99美元



在家用机平台上广受欢迎的“《NBA 2K》系列”如今也登陆了iOS平台，并且此次的《NBA篮球2K12》还特别分开制作了iPhone和iPad两个版本。看上去这是为了方便iPhone和iPad用户找到对应自己设备的版本进行游戏，不过从本质上讲，这其实还是骗钱的花招，因为同时拥有iPhone和iPad两台设备的玩家如果想随时玩到游戏，就必须两个版本全部购买才行。

游戏的画面水准已经非常不错，基本可以和PSP版的《NBA 2K》并驾齐驱，不过在细节部分还是有着这样那样的缺点，比如出现在球员脸部建模的错误、过于单调和简陋的球场背景……但是这些都不足以影响到游戏本身的素质，玩家通过iOS版《NBA 2K12》依然可以体验到篮球场上那激烈的比赛乐趣。值得一提的是因为游戏得到了NBA的官方授权，所以全体球员都采用了真实名称。

游戏采用了两种操作方式——虚拟按键和手势操作。虚拟按键自不必多说，手势操作就比较新鲜有趣了，需要玩家在屏幕上进行滑动、点击等不同的手势来完成对应的传球、投篮等动作。新颖的设定让人眼前一亮，不过手势操作对于新玩家来说却是个问题，可能需要长时间地练习才能上手。





虽然目前真实的NBA比赛处于停摆状态，不过能够在自己的iPhone或者iPod touch以及iPad上体验NBA的乐趣，对于篮球迷来说也算是一种补偿吧。

静电场朔

年龄：23岁
身高：163cm
生日：5月25日
职业：设计师、平面模特
星座：双子
性格：谜
喜欢的游戏：很多……《机战》系列，《逆转》系列，《战锤》……《高达对高达》系列、《苍翼默示录》等。
喜欢的动漫：很多，喜欢镜头语言丰富的类型，比如《四叠半神话大系》。
喜欢的颜色：黑
喜欢的电影：通吃
喜欢的音乐类型：ROCK、JAZZ、CLASSIC...
喜欢的异性类型：治愈系
口头禅：咦



最近经常出门采访，快有点受不了了，真佩服那些到处取材的同行新闻编辑……这次上来作嘉宾的同样是我们《掌机王SP》的读者哦，不但喜欢各种核心向游戏、还是一位平面模特，更是一名设计师，可谓多才多艺。现在就来给大家介绍一下吧。

酷洛洛：在吗？静电。
静电场朔：在了，之前准备考试。
酷洛洛：噢，你现在在日本会不会不方便？你这次大概什么时候回国？
静电场朔：不会啊，现在挺方便的（笑）。
酷洛洛：噢，那先请静电向读者们打声招呼吧。
静电场朔：大家好！我是静电场朔！请大家多指教！也请多支持原创形象块猫！（喂！）
酷洛洛：你哎？块猫是？
静电场朔：块猫是我设计的原创形象！总之是一只脑袋方方的小猫！还可以变身成为任何东西哟！围脖地址是"weibo.com/cubecat"。（喂！）
酷洛洛：哇噢，静电是负责平面设计么？
静电场朔：：其实我只是创造了它的人而已，设计方面是我和朋友一起做的，我负责漫画部分比较多！
酷洛洛：好可爱哦，静电平时也经常画画么？
静电场朔：嗯是的，每天不画画就会死的病……


■造型可爱的"块猫"。







酷洛洛：看了下个人介绍，发现你喜欢的游戏很多都比较男生向耶。
静电场朔：似乎确实是这样！掌机上比较喜欢热血战斗类的。
酷洛洛：那最近都在玩些什么游戏呢？
静电场朔：最近因为准备考试一直也没更新游戏，最新玩的也就是《圣骑战史》了。而《高达对高达》、《苍翼默示录》、《MHP3》则是一直都在玩的保留项目。
酷洛洛：不知道静电有没有看《高达AGE》呢？
静电场朔：最近是打算要看的，因为要考试所以没时间，但听说是和Level-5连携的作品，所以感觉很微妙。
酷洛洛：恩……就个人而言，是非常微妙。话说编辑部现在最火的格斗游戏就是《苍翼默示录》了，静电看来也应该挺擅长格斗游戏的吧。
静电场朔：其实水平很没自信的，老是记不住出招表，如果能有时间认真研究一下应该会更好的吧……

酷洛洛：最近PSV和3DS的话题炒得沸沸扬扬的，不知道静电看好哪一款呢？

静电场朔：因为自己保持比较中立的态度，所以都想入手！

酷洛洛：不错，不像……咳咳。那静电平时喜欢看电影么？

静电场朔：嗯，因为专业的关系看了好多有的没的……

酷洛洛：静电就读的是什么专业呢？

静电场朔：动画导演专业。

酷洛洛：难道你这趟去日本，是为了考……？

静电场朔：在日本可能会考设计相关的专业，不过因为很难所以没什么把握的说（=w=b）。

酷洛洛：看来静电不是一般的多才多艺……

静电场朔：过奖了（笑）。





酷洛洛：看你投递的照片，有不少都是Cosplay耶，自己又身兼平面模特，不知道你比较喜欢前者还后者呢？

静电场朔：两种感觉都不一样，模特和COSPLAY方面都有商业和非商业的。自己稍微偏向和朋友之间的合作吧，毕竟感觉能够放得开，COS的话也能选自己有爱的作品和角色来。

酷洛洛：你的专业应该算是比较幕后的吧，台前和幕后，你会更喜欢哪种呢？

静电场朔：我很喜欢做幕后，尤其是自己设计的东西被别人演绎和再创作的话会很欣慰。

酷洛洛：那期待你继块猫后下一个作品哈（－v－）。

静电场朔：嗯嗯！我会加油的（=v=）！








■静电场朔在日本的留影。

酷洛洛：静电这次是第一次去日本么？

静电场朔：第二次了，去年也去玩了一下

酷洛洛：那静电是否经常出国旅游呢？

静电场朔：啊～是的。父母工作的关系，去的国家还蛮多的。

酷洛洛：那在出国旅行过程中，对哪个国家印象最深呢？

静电场朔：应该是土耳其和以色列吧，这两个国家的设计氛围和文化气息都很浓。在土耳其的时候和想象中完全不一样，城市很有设计风格，而且主要是有好多野猫野狗在街上走，人们也很乐天。

酷洛洛：那将来有没有打算在国外发展呢？

静电场朔：有的，想多体验下不同的地方。

酷洛洛：又是和大家说再见的时候了，请静电最后和大家说几句吧。

静电场朔：希望能和更多的朋友切磋《GVG》！也希望大家支持《掌机王SP》！（我从高中时候就有在看的！）最后还是来个广告咯！希望大家多支持块猫，快去领养吧（笑）。

酷洛洛：这……你有多喜欢《GVG》。







游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net





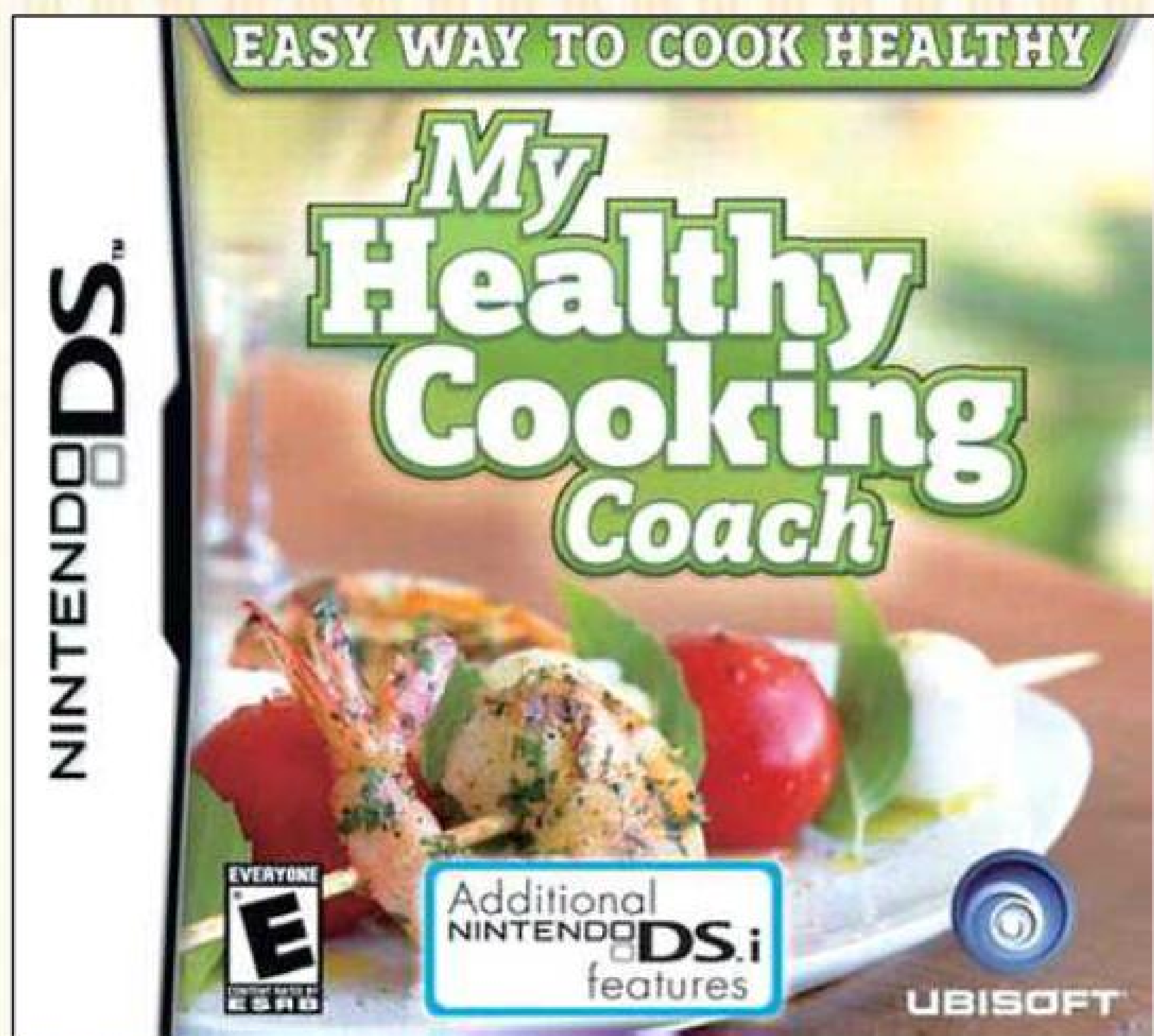


游戏边缘地

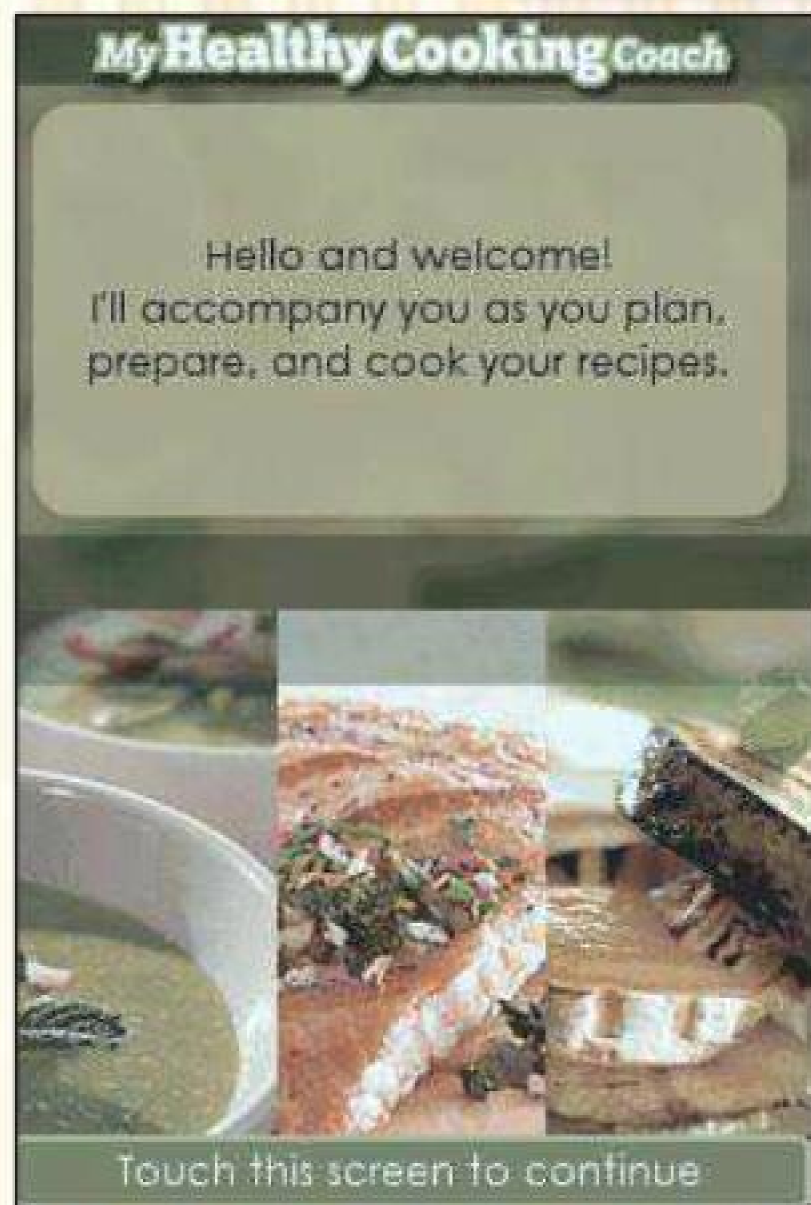
栏目主持 乌冬
文 koflover

俗话说“民以食为天”，当人们的生活水平提高后，美食对于绝大多数人来说都是无法抗拒的诱惑，而自己亲手做出的美食更是有别样的风味。在NDS的应用软件游戏中，烹饪是极其重要的一项内容，我们来看看这次要介绍的游戏吧。

我的健康烹饪教练
My Healthy Cooking Coach



软件介绍



上次栏目中我们曾介绍过一款烹饪的教学软件，主要内容是讲解各种美式菜肴的制作，甚至包括一些基本的烹饪技巧等等。如果掌握了基本的烹饪技巧，自己有能力动手做菜的话，那么就可以考虑怎么搭配膳食营养了，这次要介绍的游戏《我的健康烹饪教练》的讲解内容正是与食品营养有关的。为了您和家人的健康，我们来好好参详一下这款游戏吧。

健康烹饪



这款《我的健康烹饪教练》并不是一款普通的应用软件游戏，它对应NDSi的摄像功能，可以把自己的形象保存在游戏中，使自己化身为游戏中的大厨。不过不少NDS烧录卡都不具备摄像功能，而模拟器更是与摄像功能无缘，好在摄像功能与游戏的内容没有太大关联，不影响我们对游戏的体验。

调查问卷（Customized information）



在开始游戏后，系统在要求玩家输入姓名和生日的同时，还要求玩家回答一些问题，用来为玩家量身制订相应的营养膳食计划。

In general, do you pay attention to your portion sizes and your caloric intake?（通常你会注意食量大小和热量摄入吗？）

How much time do you have, on average, to make a meal?（一般你做饭需要花多长时间呢？）

How would you describe your cooking

habits?（你通常的做饭习惯是怎样的？）

Generally, how much do you want to spend on cooking?（你愿意在做饭上花多少钱？）

回答完这四个问题后，系统会分析玩家的饮食习惯，并推荐一些适合玩家的饮食计划，之后我们就可以进入游戏主题了。

膳食菜谱（Recipes）



这款游戏收录的菜谱有240种之多，并且全部由知名烹饪学校和著名营养学家所编写，内容绝对是权威可靠。游戏中把所有菜谱分为四大类，分别是开胃菜（Starters）、正餐（Meals）、甜点（Desserts）和其他（Others）。每一种菜谱都有详细的教程说明，并且还有语音解说，可以把NDS摆在厨房，一边做饭一边聆听解说。并且这款游戏还有语音识别功能，对着NDS的话筒说“Continue”或“Go back”就可以翻页，不需要用手按键，这样就可以腾出手来做饭了。

日常推荐（Daily Suggestion）



游戏会根据玩家在调查问卷中的回答，为玩家量身定做一份对应的营养膳食计划。游戏每天都会为玩家推荐一种菜谱供玩家学习，而且它正好符合玩家当前的饮食习惯，能够有效改善玩家的营养和健康。如果玩家对推荐的菜谱不感兴趣或者已经融会贯通的话，还可以直接从所有推荐菜谱中选择自己喜好的类型。

模拟游戏（Game）



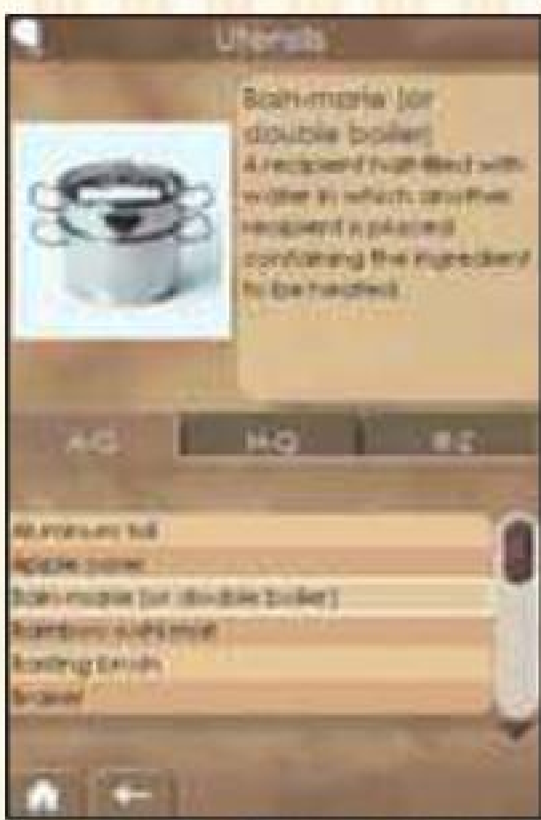
这个模式也是该游戏的一大特点，玩家可以通过游戏的方式来迅速掌握烹饪的步骤，洗菜、切菜、加热等步骤都是用触摸功能来完成，玩法有些类似于“《料理妈妈》系列”。虽然这款游戏不如《料理妈妈》那么生动有趣，但每一步的操作步骤都是非常严谨的，当玩家在游戏中模拟一遍烹饪的过程后，相信实际操作时也就会更有把握了。

实用功能（Tools）



包含有购物清单（Shopping list）、日程表（Calendar）和计时器（Timer & Conversion），这些功能在烹饪时都是比较有用的。

烹饪词典（Lexicon）



作为一款应用软件游戏，词典功能一般都是少不了的，这款游戏当然也不例外。游戏中按照原料（Ingredients）、器具（Utensils）和烹饪技巧（Terms & Techniques）把所有词条分为三类，每个词条都有文字解说和图片参考，可以丰富我们的知识。

个人资料（Profile）



在这里可以改动玩家的个人信息，从而使游戏的膳食计划也进行相应的调整。另外还有麦克风调试、语音和音乐调整、查看制作人列表等功能。

营养饮食

随着人们生活水平的提高，营养饮食越发显得重要，很多时候由于饮食搭配的不合理而导致营养过剩或营养不良的状况。我们不仅要讲究食物的口感和味道，也要注重食品的营养，这样才能两全其美。

许多食物其实营养很丰富，但由于烹调方式不当而导致营养流失，这是非常可惜的。比如烹调肉类时应以快炒为主，营养流失最少；红烧和清炖的话会使维生素和矿物质溶于汤内，但汤内同时也含有大量油脂，喝肉汤容易发胖；油炸会使维生素严重流失，若能在表面铺一层面糊，避免肉类直接和油接触则会好一些。而在烹调蔬菜时，在清洗过程中要避免长时间浸泡和清洗，避免维生素溶于洗菜水中；切菜时尽量切得细小一些，这样可以减少加热时间，有利于保证营养；炒菜时尽量用旺火快速烹调，缩短蔬菜在锅中停留的时间。



掌门人

TGS时沸沸扬扬的关于《怪物猎人》移到3DS平台的话题最近趋于平静，更现实的，则是面对年末3DS游戏大潮以及PSV的发售，要么大出血，要么流口水，硬件厂商一较劲，玩家都有点吃不消呢，好在作为玩家我们可以慢慢玩慢慢消化。本辑开始，《掌机王》小组来了新编辑——纸鸢，本辑掌门人，大家也和纸鸢认识一下吧。



主持 马修&胧月

插画 西瓜树

新小编 纸鸢参上!

大家好，我是纸鸢，从今天开始加入了《掌机王SP》这个大家庭中。

从《掌机王》时代的读者，到2005年第一次向《掌机王SP》投稿，再到今天成为其中的一员，对我个人而言还真是一个漫长的过程。其实“去《掌机王DP》当小编”一直就是我的梦想之一，虽然随着年龄的增长和环境因素的变化，我的这个梦想一度变得渺茫。但世界就是这么奇妙，突然有一天我的这个梦想就得以实现了，所以怀揣梦想始终不是一件坏事……扯远了，无论如何，我想说的是，梦想成真是一件开心的事情。

我本人是一个“纯掌机玩家”，虽然是自诩的，但并不夸张，因为从初中开始，我就几乎只玩掌机了，并且和掌机以外的游戏基本完全绝缘（除了《WE》和《FIFA》会玩家用机以及PC版），除了掌机，对其他便携类数码产品也非常有爱，其实在这些设备上也有不少好玩的游戏呢。除了游戏，我对足球也情有独钟，所以爱屋及乌地也对SPG有着浓厚的兴趣。另外，这两年也迷上了以《三国杀》为代表的桌面游戏，如今《掌机王》小组的“三国杀氛围”格外浓厚，看来以后不愁没得玩了。

总之，以后的日子里请大家多多关照，对了，我名字的第二个字念YUAN，一声。

为神马……

某日，一同学问我，现在什么游戏机不错？我答：“PSV和3DS。”他又问：“3DS上屏有PSP屏大么？”答曰：“木有。”接下来是鄙夷的目光，作为任饭我无语加黑线，为神马老任就不能在国内很风光呢？

沈阳 来自过去的铳弹

白菜：其实这位读者可以告诉你那同学“《怪物猎人》会出在3DS上”，说不定他的态度就会转变了。

胧月：只是个例，反过来抱怨PSP没两个屏的也一样，迎合所有人这一点任何厂商都做不到。

乌冬：作为任饭，你就应该只答3DS。

马修：换个角度想想，你买了3DS，他买了PSV，你们互相借着玩的话，也可以花一部主机的钱玩双机了，似乎也不错。

只言片语 老任和索尼的大战真是越来越好看了……（泉州 幕后人）

掌门话题 印象中的不良游戏营销手段



LIKY 刚刚看到《MH3G》的新情报，又发现一堆亚种怪物，现在发现一个规律，《MH》某代新作有了新怪物，下一部必定会出亚种来凑数，只要变个颜色、加一两个招式便可，这不是一个好现象。



酷洛洛 虽然谈不上对业界造成什么恶劣影响，但有些厂商通过销售DLC来开启个别模式，下载的可能只是一个游戏验证码。这种营销方式可是说是最伤玩家感情的了。



马修 那种很明显可以做得很完全、但就是给不久后的完全版、补完版、收费DLC留位置的游戏营销方式。正常来说买游戏就是一次性支出，但以上这些却让我不得不考虑后续支出，厌恶之……



半夏 我个人比较讨厌游戏厂商搞限量版，倒不是说不喜欢限量版这个东西，而是我属于比较爱犹豫的人，总是在发售前对限量版和通常版犹豫不决，等通常玩过觉得很喜欢这个游戏时，限量版的价格早就被高高炒起无从入手了，往往挫败感倍增。



白菜 在我个人心目中的排序，靠周边圈钱的首当其冲了。游戏素质不怎么样，却附上一大堆的设定集、壁纸主题之类的玩意儿，堂而皇之进行销售。这还是卖的游戏吗？其次就是捆绑销售的限定版，当然价格公道合理的不在此范围内，但看那PS3的《OG3》限定版，要买还得附带买下两部动画的全套蓝光！本想支持一下PS3上的第一款《机战》作品，看它这样搞也就只能来套普通版意思意思了。



苍穹 从前一段时间“PSP Remaster”这一名词进入了玩家的视线，到近期家用机上越来越多的HD合集版游戏，甚至连尚未发售的PSV都未能幸免。试问其中真正带着“让玩家体验更好的游戏”的诚意去制作有几款呢？个人虽不是画面党，但也不反对玩家追求更精美的游戏画面。只不过打着“高清”的旗号把冷饭一炒再炒，窃以为这绝对不会是振兴游戏业的出路。



阿鲁 说到这个话题，最令本人厌恶的就是抽选了，好吧，这与最近的《新·深爱》限定版主机有关。你既然要出限定版，自然就是为了让粉丝去购买，但是为了标榜限定版的价值，又去设定一个抽选系统，抽到的人才有资格购买，这简直就是给了黄牛党可趁乘之机嘛！结果到最后，真正喜欢游戏的玩家没买到，反而是那些倒卖机器的黄牛赚得喜笑颜开……你就不能让粉丝们安安心心地买个限定版么？



胧月 在这个问题上我是比较中二的，其他小编说的例子我都同意，讨厌的类型极多。其他还有打着名作的品牌挂羊头卖狗肉，加一点支线任务就敢把游戏以原价再卖一遍等。特别恶心的还有日商常用的一句广告词“实现梦幻般的联袂”，无非就是把其他作品里的角色搬来搬去互相捧场，以角色的人气掩盖品质不足。我也不敢说有客串角色的游戏一定很烂，但素颜美女更吸引人不是？



乌冬 比较讨厌的是将一个游戏以各种借口弄成多个版本来卖，最典型的就是“《怪物猎人》系列”。就拿3代来说，原版的《MH3》、掌机版的《MHP3》和强化版《MH3G》（或许以后还会有掌机强化版的《MH3PG》），来来去去都是一个游戏，就加些新怪或把怪换个颜色就当成新游戏来卖，以致光一个游戏就要收几个版本，而且要命的是每个版本都还有限定版。

鲁叔

小编们都管阿鲁叫鲁叔，阿鲁来编辑部的时间应该比不上胧月等老编辑，为什么他会被称为叔叔呢？联想到他的小编形象和他负责的几个栏目，里面是否有什么不可告人的秘密呢？

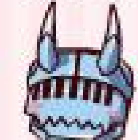
辽宁 崔强



乌冬：他虽然来得不算早，但这和时间没关系，鲁叔的德高望重获此尊称实至名归。



白菜：这位同学不如看看168辑的口袋光环，说不定可以找到点原因。



阿鲁：唉（扶额状），你们哪里懂我！



马修：貌似最近关注这类话题的很多。



苍穹：鲁叔的“叔”是敬称，跟月姐姐的“姐姐”一样。



半夏：所以穹妹也是敬称！



胧月：有人目前还没有敬称，不想一个么？

贫道很郁闷

贫道很郁闷，原因是为了买3DS攒的1000大洋被偷了。宅男么，一天到晚来过我家的也就两三个人，凭借玩《逆转》和《柯南》的洞察力，马上锁定并逼问出“犯人”了（没有想象中的那么热血），没想到竟是一起玩了6年的朋友，我这活着的快乐时间都和他在一起，可……唉。

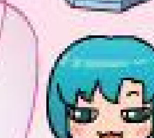
乌鲁木齐 无为



白菜：按道理应该和他分道扬镳，但这毕竟是你们的私事，还是问下缘由吧。



阿鲁：一谈到感情就伤钱了。



马修：鲁叔说话有时可能说到点子上了，不过鲁叔这话放在男生脱团后的状况更合适……至于你们的朋友关系，还是谈谈吧。

只言片语 又要忍一段时间不玩游戏了……（桂林 艾斯）

投稿

最近很想买掌机周边，但苦于没有钱，惟一适合我的就是给报社投稿了，虽然希望很小，但是最好的选择，如果各位给的稿费能超过千字50元的话，我也想高攀一下，唉，学生苦啊。

十堰 劲草

苍穹： NDS和PSP都是靠稿费买的人飘过。努力吧，少年！

LIKY： 给我们投稿很有搞头的啊，不仅有稿费，顺便寄张回函表还能抽奖咧。

白菜： 只要你文笔还可以，能被采用，我想千字50元我们还是给得起的……

酷洛洛： 接下来交给负责自由谈征稿的马修……

马修： 劲草同学总给报社投稿，看来文笔应该没问题了，试试吧，《掌机王SP》来说，50算是比较低的稿费标准了。

放不下小P

明明已经高三了，可就是放不下小P，小编们有什么好办法吗？这样下去会对自己的前途有影响的……

贵阳 孤狼

苍穹： 凡事都要有自控力，自己实在控制不住的话就有劳家长把掌机收起来吧。毕竟高三还是很关键的时期，学生的主要精力也应该放到学习上。

乌冬： 如果说只是远离PSP的方法的话，可以试试上课的时候当着班主任的面把PSP拿出来玩。

马修： 实在控制不住，卖了也是个不错的方法……



小吐槽

小编们有遭受过身体某关节劳损的痛苦吗？本人正在锻炼右膀。

海门 香菇

马修： 虽然10年前打篮球起跳时摔伤过膝盖，但还是觉得这个话题有点诡异。

半夏： 正被颈椎痛困扰的人扶额飘过。

阿鲁： 我左脚食指痛。

马修： 鲁叔，是趾……

胧月： 鲁叔腋窝里的头发掉了。

酷洛洛： 现在左手大拇指正遭受腱鞘炎之苦。

胧月： 你就没有哪天身上全乎过。

苍穹： 酷洛洛为什么会腰疼至今仍是个谜。

白菜： 酷洛洛你抄我。

半夏： 原来白菜也每天腰疼。

白菜： 什么啊……是“左手大拇指正遭受腱鞘炎之苦”！

胧月： 哦，上班《BB》练多了。

苍穹： 码字是不会码出腱鞘炎的。

缘分天定

发现有的人家里就不能买电脑。以前那些人家里没电脑时，PSP、NDS都是宝贝，经常叫你一起去电玩店联机。自从家里有了电脑有了网，掌机一边扔，落灰借人，你叫他出去也不出去了，电玩店也不去了，一个个宅在家里看动漫，下资源，最可恶的是迷恋网游，唉！

保定 皇上

白菜： 才买电脑不久的话，应该算是一种新鲜感吧。如果真的对掌机有感情，一定还会找你一起玩的。

阿鲁： 迷恋网游什么的最讨厌了！掌机多好玩啊！

胧月： 看楼上这迷恋“山口山”的就一肚子火。鲁叔，《AKB》20页！

阿鲁： 20页算什么，做28页给你瞧瞧。

苍穹： 鲁叔做《碧轨》都没这么有干劲啊。

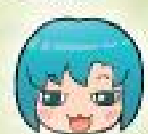
只言片语 第二次中奖，不由得兴奋一番，还在同学面前炫耀了一下，嘻嘻。（清镇 只爱于你）

母校

教导主任对我们说："什么是母校？它就是你在读时非常不喜欢，而离开后万分挂念的地方；它就是你可以对它破口大骂，而不能容忍别人说三道四的地方。"仔细想想，真是精辟！

天津 才子


胧月：嗯，虽然不是原创。


马修：确实是这样啊，回得去的母校，回不去的青春。


半夏：我万分怀念母校食堂的饭菜。


白菜：我就是怀念什么也不会怀念食堂的饭菜（扶额）。


LIKY：精辟，不过我觉得只适用于中学或者大学，上小学似乎只有快乐，没有不满。

166辑热点话题之作为一个猎人，是继续等PSV版，还是直接买3DS版？

3DS版和PSV版都买，都期待。

永康 星之卡

等PSV版，因为PSV画质比3DS好很多，又有背触，还不3G，期待！

深圳 RG王子

当然直接购买3DS版，毕竟3DS有PSV所没有的裸眼3D，再加上《MH4》登陆3DS，想不买都不行啊。

上海 郑一帆

等PSV版，但也说不定，如果3DS破解后，《MH3G》和《生化危机 启示录》都出了，而PSV的《怪物猎人》还没出或是没有破解，就另当别论了。

玉林 陈海松

学生党没有钱，PSV的钱都没攒够，买不起3DS，如果中奖中了一台，我会去买3DS版的。

舟山 LHTT

当然是3DS版啦，网上试玩视频里的画面好像还不错。

杭州 砍首小妹纸

都要玩的，也都支持，竞争有助于游戏品质提升。

石家庄 lininter

先买3DS，然后等烧录卡、破解。再买PSV，再等PSV破解。

韶关 DD

先买先玩，边玩边等。

沈阳 赛伯拉斯

暂时观望，因为我更期待PSV的机能，屏幕大，按键比3DS的更加人性化，前后都有触摸，更加好玩！

苏州 小歪

不看好3DS版《怪物猎人3G》，任天堂的一系列掌机上就没几款画质好的游戏，对于《怪物猎人》这样需要高画质和高操作性的游戏来说，PSV更适合——至于3DS，还是更适合玩《口袋妖怪》。

北京 郝俊

其实咱是准备两机制霸的。

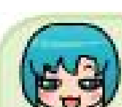
武汉 咪库真帆

两者同时进行，毕竟咱是个猎人。

开平 钊哥

已经入了3DS，等正版《怪物猎人》；PSV版如果出了，也入。

北京 海豚


马修：等待3DS版的猎人们再等两个月就可以开始全新狩猎之旅了，同时也希望Capcom别辜负了支持PSV版《怪物猎人》的玩家们的期待哦。

167辑热点话题之卷首特报最令你感兴趣的是？

《MH3G》和《火纹》啊！在这两款游戏的光辉下，其他游戏都……

郑州 伟大漫画家

PSV的具体资料和《MH3G》。

上海 Zero

《MH3G》以及《MH4》的公布让我定下了必入3DS的决心，而PSV最终发售日及经典游戏和硬件配备说明也是令人兴奋不已的消息，2012年将会成为盛宴连连的一年。

郑州 苍翼

《MH3G》、《MH4》、《生化危机 启示录》。

贵阳 豆豆

《MH3G》、《MH4》、《忍者龙剑传Σ》。

南通 Jack

《最终幻想 零式》。

广州 Roy

你猜，嘿嘿……当然是《怪物猎人4》了，看到那尾锤龙的囧样，我就想用铁镐G敲爆它。

常州 陶琪凯

当然是《潜龙谍影 高清合集》了，简直迫不及待就想玩了！

天津 才子

索尼发布会。

上海 小强

《MH4》登陆3DS。

杭州 Deepthroat

《怪物猎人》！《未知海域 黄金深渊》！

海南 满哥

PSV！给力呀！必入！游戏么，《VR网球4》不错，也许入了PSV的第一款游戏就是它了。

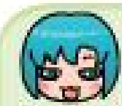
贵阳 啊咧

在日随笔，鲁叔火了。游戏是《MH3G》，水战回归、12种武器、碎龙……年底必入的游戏。

苏州 掌机FAN

首先要说一下这次的游戏展特报写得不错，无论是从内容、图片、排版、设计，都看出小编们的良苦用心啊！无论怎么说，还是要支持《新·深爱》。

清远 小米


马修：两款《怪物猎人》的新作公布果然是很多玩家的兴趣所在，能够一直制作热门游戏的Capcom果然很强大。

玩家画廊



鄂尔多斯 神

马修：这位初来的朋友是个猎人啊。



哈尔滨 BLOOD

马修：双马尾的BLOOD小MM，恭喜《空轨》通关。



哈尔滨 YAY

马修：YHY同学画什么画得这么崩溃啊，应该不会是这自画像吧。



贵阳 唯心百醉

马修：第一次看到这种造型，还是在PS时代Square的一款FTG中。



上海 Shadow

马修：我是不会告诉大家右下小人的名字的，嘿嘿。



你一言 我一语

我和当年那位一起聊掌机、打游戏并敢在老师面前撕《掌机王SP》的同学，在毕业后分道扬镳、天各一方了，无限想念他！

北京 赵正

马修：时间过得还真快啊，不过信息时代随时交流也不是什么大问题。而如果他也是《掌机王SP》的读者，他会看知道你很想他的。

开学两星期后，我就被人称为了P神，在游戏里不懂的、卡关的都来问我，被人抢着联机的感觉真好。

东莞 Magic

马修：看来你们那玩PSP的还很多的，有的读者可是想找联机的都找不到哦。

每辑的中奖名单都有记录吗？

常州 片翼のnico

马修：这个必须要有，而且抽奖的、寄奖品的以及我这个发布中奖信息的，都有各辑的中奖名单备份。

为什么《虹吸》不出新作啊，PSV的表现力比PSP好上N倍啊！

汕头 林少忠

马修：PSV还没发售了，急啥。

各位小编玩掌机有多少年了？我有个同学玩了5年了。

玉林 恒山山神

马修：这个……小编中有不少是从GB时代玩过来的。

气愤！《怪物猎人》竟然背叛索尼跑到了3DS上！有人说任天堂给Capcom塞钱了，修哥怎么看这件事？

烟台 雪猴子

马修：第三方么，无所谓背叛不背叛，更何况Capcom从来没说过《怪物猎人》是哪个主机独占。我个人觉得《怪物猎人》登陆3DS平台应该是为了在欧美给打开市场，毕竟当初靠PSP没打开、PSV又前途未卜，选择3DS不过是个有双赢结局可能的商业合作而已。

iDSi现在卖掉有必要吗？如果卖掉，大概能卖多少钱？什么时候卖掉最合适呢？

沈阳 过去的铳弹

马修：看几成新以及所附带配件，300～800元都有可能，至于卖掉的合适时机，其实已经过了……实在觉得不值就收藏吧。

我们这里的游戏店可真多，相互竞争，不过对于咱们铁杆粉丝是一件好事，希望各主机价格降到合适的价位。

上海 顾春军

马修：有竞争绝对是好事，货比三家更方便了，恭喜你。

学习压力巨大，假期也过不好，只有机子伴我，孤独啊。

武汉 肥子

马修：忍一忍，要相信：学习压力巨大在漫长的人生中是暂时的。

看到165辑45页那只鸭子的发型，我内牛满面啊，想当年本人就是用这个具有时代特征的发型从小学5年级一直走到步入社会，啥也不说了，啥也说不出来了……

杭州 朱建贤

马修：哈哈，鸭子伯爵达库拉的那个中分发型么，我也尝试过中分，但发现和脸型不搭配就放弃了。

考砸了

考试考砸了……原因是考试前一天晚上没睡，从晚上八点到早上六点写完国庆假期的全部作业，然后整理好书包去学校考试……

唐国焘

苍穹：个人当年是看欧洲杯决赛到早上8点，然后9点钟直接考试并提前答完交卷……

纸鸢：没想到苍穹也曾做出过这样的事情，在我心目中严谨正直的形象从此轰然倒塌。

马修：还能说啥，知耻而后勇吧，少年！

只言片语 《碧轨》虽说汉化是个问题，但真心期待。（苏州 血祭狂歌）



广州连爷

马修：两个多月了，不知道连爷的气消了没有。



杭州 Ayano

马修：两侧耳朵状翘出来的头发是萌点。



珠海 柳叶潇风

马修：有点欧美风格的大叔脸。

马修：这种风格好像在“《瓦里奥制造》系列”里没少出现过。



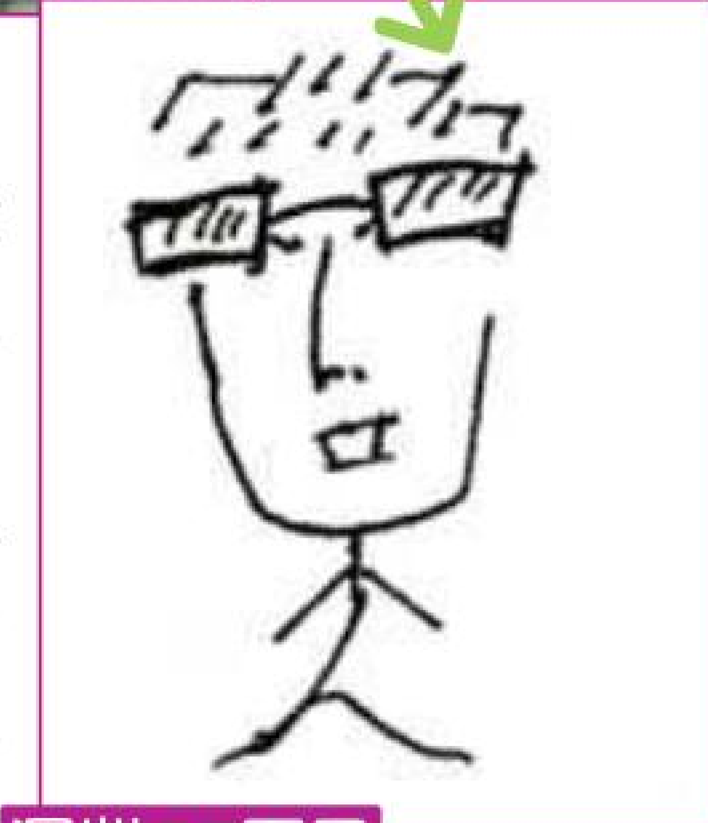
北京K

马修：为什么这张脸会让我觉得其身材会是瘦长型的呢？



天津 才子

马修：前一阵用眼过度眼镜还真戴了两天眼镜，不过不是这种一圈圈的近视镜，而是戴上会感觉凉丝丝的水晶镜。



深圳 RG王子

冷饮

在军训中，本人的学校还是挺厚道的，每天有两根冷饮吃，一天我同学吃了冷饮后过了不到10分钟就有让我陪他去买冷饮，我问他：“你不是刚吃完吗？”结果他回了一句：“冷饮的效果时间只有10分钟好不好！”（《怪物猎人》中的冷饮）我无语了……



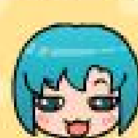




半夏：冬天的时候求每10分钟热饮一只！



酷洛洛：军训时冷饮的效果应该5分钟都不到……



马修：为什么一说到军训，我就想到骄阳似火、口干舌燥啊……

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

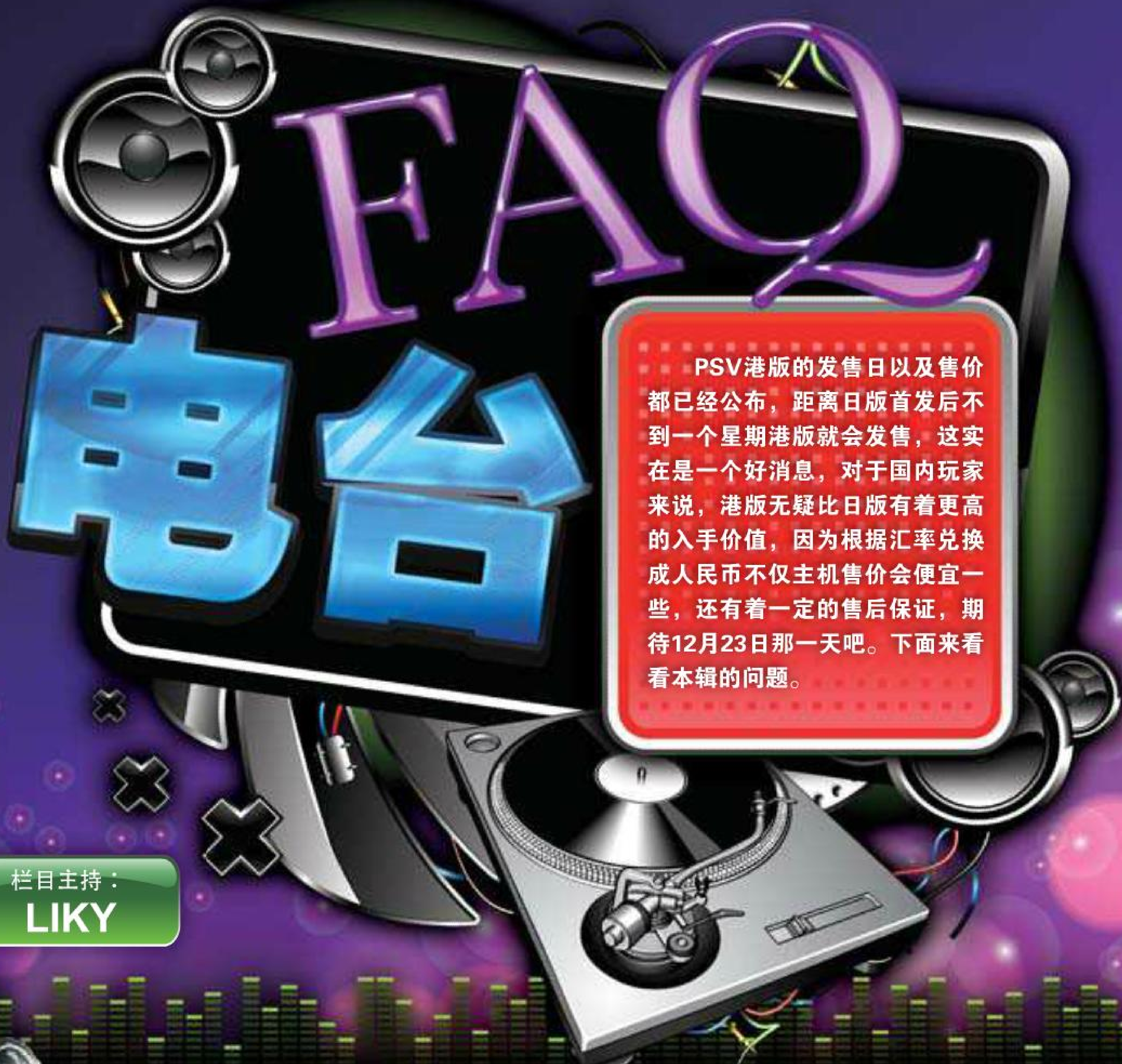
笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、46、55辑、第62、63、65～69、71、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、104～115、130、131、133、135、148、154～158辑，定价：9.8元，159、160、162～165、168辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15～20、28、29、38、40～47辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.14》定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9～12辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 我的目标是香港中文大学，希望《掌机王SP》可以见证我的成功。（贵阳 刘媛玥）



PSV港版的发售日以及售价都已经公布，距离日版首发后不到一个星期港版就会发售，这实在是一个好消息，对于国内玩家来说，港版无疑比日版有着更高的入手价值，因为根据汇率兑换成人民币不仅主机售价会便宜一些，还有着一定的售后保证，期待12月23日那一天吧。下面来看看本辑的问题。

栏目主持：LIKY

3DS能与NDS联《口袋妖怪》吗？还有《口袋妖怪 黑》的快龙在哪里抓？

沈阳 小肥

玩NDS版的《口袋妖怪》都可以正常联机。跨版本的话，目前3DS的《口袋妖怪》只有一款《大乱斗》，不支持和NDS《口袋》联机，不过以后出第五代资料篇的话，应该可以和《黑·白》进行联机。快龙需要在旋龙塔（リュウラセンの塔）的水面钓到迷你龙并进化到最终形态获得。

PSP3000 6.35可以用GBA模拟器吗？

福建漳州 Y.G.C.

可以，当然前提是要先破解才能运行自制软件，推荐刷6.35PRO-B9。至于GBA模拟器，选用GPSP即可。

请问xReader支持什么格式的小说？

广东 陈铭智

电脑的常用文本格式txt以及电子书格式chm都是支持的，另外也支持手机的umd、pbd等手机电子书格式。

PSV是否锁区，能否用美版的机器玩日版的游戏，我想玩日版游戏又觉得美版机器比较便宜所以正在挣扎中。

湖北 考卡

虽然目前PSV的一些细节尚不明确，但是有一点可以肯定那就是绝对不会锁区，不同版本的机器可以玩所有版本的PSV游戏，也就是说美版机器也可以运行日版游戏的，这一点请玩家放心。

我的PSP既想转手，又觉得舍不得。如果卖给店里大概多少钱啊？有多少弹性空间？

浙江 魏昕煜

现在一套PSP套装也就1400多，单机不过1000上下，卖给店里还要折旧，估计400～500吧，如果哪儿有问题还得再低。其实真的不推荐卖掉，因为PSP平台现在还有很多好游戏。如果这位读者是决定不玩PSP游戏了，那留作纪念也好啊，或者送给玩友做个顺水人情。

请问怎样锻炼可以提高手指按键速度啊？《初音未来的激唱》Hard一直过不去的说……

唐山 董博宇

玩《FFⅧ》狂点按键增加召唤兽的伤

只言片语 复读的孩子伤不起，告诫所有学生好好学习，高考后再疯狂吧。（湛江 马骝）

害、玩《无双》拼刀等都可以训练按键速度，不过只是为了过《激唱》的Hard难度应该不需要练手速，左边的方向键和右边的按键都可以使用，应该练“左右互搏术”才对。

PSP电池送人后一直在家插电玩，会不会损伤机器？

某读者

这个是完全没有问题的，倒是PSP内放置满电的电池同时长期插电游戏，会大幅降低电池的寿命，其他同学也要注意一下哦。

主要是关于3DS的问题，我本来存好钱想买3DS，但是在166辑的Lancer专栏里写到降价是因为有新机型，搞得我很纠结，怕买了之后又出了新机型……所以想问问小编是买好还是观望……还有3DS具体破解到什么程度了啊？

广州 周泽文

你的这个问题应该代表了不少玩家的心声，很多人也像你一样纠结于要不要现在购入3DS，新机型的情报虽然只是外界猜测，但根据任天堂一贯的传统（GB→GBC，GBA→GBA SP，NDS→NDSL），3DS改进型是一定会有的，推出只是时间问题，但根据目前3DS的软件攻势以及火热的销售势头来看，任天堂不会那么快宣布，所以给你一个建议，如果你现在有特别想玩的游戏，那么就赶紧入手3DS吧，早买早玩。玩得差不多了，找个机会再把机器卖掉，等新型号，你觉得如何？（笑）关于3DS的破解，目前没有什么新进展，前段时间国外一个名叫Crown3DS的组织公布了一段破解视频，用自制的烧录卡运行了一款3DS游戏，但现在没有什么消息。

▲Crown3DS小组公布的破解视频画面。

1.PSP可以播放AVI或RMVB格式的电影吗？2.PSP的插件装多了会有事吗？

广州 刘国红

1.PSP可以用PPA软件播放AVI格式电影，RMVB则需要另外一款国人开发的播放器软件，不过播放效果不要期待，而且该软件已经很久不更新了。2.PSP开启插件会占用内存，装多了没什么事，开启多了可能就有事了。

想知道怎么在PSP上运行GBA或是NDS的模拟器。

重庆 李思乐

PSP上的GBA模拟器叫GPSP，网上随便一搜便可找到，下载后将解压得到的GPSP文件夹放到记忆棒的PSP/GAME或PSP/GAME150或PSP/GAME3xx（3xx代表你的系统版本）目录下。GBA ROM文件放到GPSP/GBA/ROM目录中，模拟器支持ROM原格式*.gba和*.zip压缩包两种形式。至于NDS模拟器你还是放弃吧，基本难以正常游戏。

1.3DS完美破解的可能性有多大？2.《MHP3》中，村长二星任务中乱入的那只雷狼龙如何打？3.《MHP3》中的矿石的迅速刷法。

广西 黄翔强

1.越是流行的主机越逃脱不了被破解的命运，3DS被完美破解应该只是时间问题。2.根据某同事的亲身经历，用升了一级的初级弓，射了半个多小时可以把它射死，你可以试试，另外你也可以带上足够的磨刀石，用铳枪猛轰。3.没有太取巧的办法，老老实实去火山一路挖吧。

我是一个开“无限耐力”玩双刀的猎人，请问有没有能发动“回避性能+2”和“回避距离UP”的混装？还有，为什么一般的斩击斧都要配“破坏王”呢？是因为斩击斧定点输出能力强吗？这么说的话双刀定点乱舞也很强啊。

天津 杨沛时

你是一个开“无限耐力”玩双刀的猎人，嗯，你很牛……来解答你的问题，同时具备“回避性能+2”和“回避距离UP”的混装不难配，如果你还在下位，可以试试下表中的这套，如果你到了上位，那选择就更多了去了，比如迅龙S搭配赤甲兽S，很多组合。关于斩击斧搭配“破坏王”问题，可能只是使用者个人习惯，“破坏王”只是提高部位破坏的效率而已，与任何武器搭配都可以。

头装备	赤甲兽战帽	跳跃珠【1】
胴装备	迅龙铠甲	–
腕装备	迅龙腕甲	跳跃珠【1】跳跃珠【1】
腰装备	赤甲兽腿甲	跳跃珠【1】
足装备	迅龙重靴	跳跃珠【1】
护石	回避性能+6	

小编寄语



苍穹

◎《3DS专辑》截稿当天在编辑部睡了一晚，结果偶遇风寒，之后几天在工作的同时一直得与病毒作斗争。入秋后天气渐凉，还是得注意保暖。

◎用PSP回顾完《生化2》后又开始玩起“《恐龙危机》系列”，《DC2》虐杀起恐龙来确实比较爽快，但也令恐怖感荡然无存。不过现在上班路上总有种冲动要绕着S形跑。

◎现在面对各种“HD版”游戏越发淡定了，再怎么标榜画面高清或价格低廉个人都采取无视的态度。不过“存在即为合理”，无论说厂商骗钱也好、不思进取也罢，有玩家愿意掏银子厂商又何乐而不为呢？



LIKY

◆港版PSV发售日以及价格公布，与日版相隔如此之近，实在是令人惊喜，而且当天亚洲游戏展开幕，看来12月23日的香港之行要提上日程了。

◆在iOS上发现一款SEGA制作的在线游戏《王国征服》，结合模拟经营、ACT以及多人合作等要素，颇为不错，推荐。

◆我一直觉得，苹果应该给iPad/iPhone制作一个无线手柄，那样传统厂商就有可能在iOS上制作《怪物猎人》、《COD》等传统游戏，让操作不再成为软肋。不过前两天看到EA发布一个针对iPad版《FIFA 12》的应用程序，让iPhone充当iPad的手柄来进行游戏，我差点倒地，这不是达文西的太阳能手电筒吗？



纸鸢

●以前想象过很多次写“小编寄语”时的第一句词儿，不过真正要写的时候，却真有点儿不知道该说啥。

●那就说说生活，前不久入手了iPad 2，当初买的时候只是一时冲动，不过用了些日子后发现这东西的确是神物，大大减少了我面对电脑的机会，零散的时间被利用得满满当当。只不过iPad的体积还是大了点儿，据传苹果未来会推出7到8寸屏幕的iPad Mini，虽然不知道真假，但很期待这个东西。

●自从迷上《狼人》这个游戏后，就经常在周末跑去桌游吧和一大堆爱好者同乐。但常常因为太过投入而通宵达旦，于是要么睡眠不足，要么大好的周末就用来补觉了......



胧月

★经朋友推荐，《Chill SQ》是最近听得最多的一张CD，一查发售日已经面世一年多了。曲目虽少，却包含了原Square多款名作的曲目混音。随即我来今年9月刚发售的《SQ Chips》，这张碟刻意采用FC风的混音方式，曲目有个人喜欢的《Tina主题》和《闪光》，强烈推荐。另外《Eyes On Me》无愧为神曲，混成FC风也一样空灵。

★据说老年人和出租车司机最喜欢听评书，我也有幸参了一脚，可惜既没老年人的悠闲，也没司机大哥的口才，落了下乘。目前是打算先听完《红楼梦》，不过评书毕竟跟原文有所出入，包括被“规制”的和口误。罢了，某开国伟人也说过“不读五遍《红楼》不算中国人”，努力成为一个中国人！

★《356猛将传》到了，果然好玩，每天都要玩。

酷洛洛



※去PSV香港发布会当天，还去了位于香港号称全亚洲最大的苹果旗舰店，当时心想：趁着iPhone 4降价，价钱合适的话入一台也没关系，但是和我想法一样的还有一大批当地的香港人，因此有着地理优势的香港同胞早早地就把旗舰店的iPhone4一扫而光，到现场酷洛洛看见的只剩下图中这个牌，悲剧......



Juxi（美编）

喜欢的一个小故事：结婚50年了，他们似乎把抱怨印在骨子里了。几乎每天一睁眼，对彼此的抱怨声就会马上响起。儿女们甚至不敢单独去看望他们，因为每一次都会是一场耳朵的灾难。又是一个早上，当他又开始抱怨她的晚起时，突然发现她已经去了。沉默了好久之后，他说出了最后的抱怨：“为什么不等我一起走......”



马修

◆不久前在深圳会展中心举行的玩具礼品展再次卡在本人工作最繁忙的时候开展，工作需要我必须去，因此这次依旧走得特别急，而且步伐快眼神也要快，每个展位都不能漏掉——结果一下午竟然把正常两天才能走完的9个展馆的全部展位走遍看遍，当然也有不少收获。一直到晚上回到家都没感到累，正想为自己的体力升级而自豪，但坐下后就感觉双腿开始如灌铅般酸痛起来。

◆学生时最大的愿望是全机种制霸，现在基本实现了却又没时间玩——当然是指家用机。掌机不仅在上下班的时候可以玩，工作中也少不了。说起来学生时因为没有电视支配权所以一直玩自带屏幕的掌机，现在因为事情多还是一直玩拿得起放得下的掌机，掌机对我来说果然缘分更大。



半夏

★鲁叔曾经晒过他的《仙剑5》豪华版，我想我只能晒一下我的《古剑》周年版才能压过他了，下面的两个初音粘土是托人最近从日本带回的，应援初音作为我怨念好久的产物终于平安落袋，加上应援大哥和应援镜音，V家我想要的粘土终于全部平坑了。



★21日去香港参加PSV发布会结束之后，误打误撞到了一个很综合的超市，集合了世界各地的美食，淘了一堆素材，准备未来一一尝试。



白菜

□《灵魂能力V》新公布的角色中，霍然就有香华的女儿“燕蕾夏”。仔细一看，父亲竟然不是KILIK！两人缠缠绵绵折腾了4作，最后没有走到一起，对于老玩家的接受能力真是一种冲击啊（笑）。武器为长剑，剑柄双蛇雕，名“一丈青”......这种凶狠的蛇名放在15岁女孩儿的剑上没问题吗？

□《BBCS EX》Ragna重登S级榜首。从《CS》的A+到《CS2》的B，再到这次的S，决定角色强度的最重要要素看来确实是火力。这一点从Jin的快速坠落也能看出来。另外万年垫底的Tager终于升到了B级，可喜可贺。

□10月底了还有蚊子四处飞。前日在睡梦中硬生生被蚊子咬醒，大怒，立刻打开房间里的空调设定到23度，才安然睡去。第二天醒来才想起房间里是备好了蚊香的......



咕噜（美编）

◆国庆长假已经远去，“硬伤”却深深留下。月底收到对帐单，上面的数字真是惨不忍睹，汗......裤腰带又要勒紧好几寸。

◆追看肥皂剧不是好的休息方式，不仅耗时间，脑袋还会越看越迟钝，心情越看越空虚。不如多看电影，它往往浓缩了创作者的人生智慧和精华。

阿鲁



■上辑《掌机王SP》由本人提供了一张《AKB1/48 星恋关岛》的海报图，没想到上市贴被人搬到酱坛（知名AKB主题论坛——前田敦子应援会）后引得一堆国内AKB粉丝竞相购买，看到此情此景本人甚是欣慰，要是提高了销量，AKB功不可没啊！要不以后每辑都送AKB周边算了（妄想中）。

■早在夏天就预定的《英雄传说 碧之轨迹》和《AKB1/48 星恋关岛》的限定版都到货了，缇欧和艾莉的粘土素质非常不错，比较遗憾的是没有换装部件，不过即便这样本人也已经满足了。AKB限定版的内容就非常丰富了，但依旧有遗憾的地方，那就是20张生写真里竟然连一张虎牙的都没有（一套限定版里只有10张生写真，我和乌冬锅锅各买了一套），乌冬倒是如愿抽到了宅姐的照片......难道是我的爱还不够么？



乌冬

◆身边有同好就是好，上次MV合集BD抽到虎牙的生写被阿鲁换了去，所以这次限定版《1/48 星恋关岛》阿鲁抽到的宅姐很自然就落在我手上了，不过这套生写一个人貌似有3个版本……

◆朋友里一个坚实的任青+《FF》青在看了《FFXIII-2》的广告后立马就购入了PS3，顺带购入的还有《战场的女武神》和《战国无双3》限定版，连续玩了一天一夜后，又相继购入了24寸显示器、《未知海域》和《未知海域2》，并且彻夜和我讨论PS3游戏的话题，看了他这套一气呵成的连续技之后，我的感想只有一个——PS3真可怕。



sienna（美编）

◆最近哥哥发现了一个钓鱼的地方，于是我们便买了钓鱼的东东开始开钓啦，不得不说的是当钓上鱼的那一刻，心里是非常有成就感的，虽然在那儿站了一天，晒了一天，但还是很开心的，原来我一直觉得自己不会喜欢钓鱼，觉得那是很无聊的事情，可现在证实了我其实也可以很安静的。偷偷地说：我是淑女。某人听完这句话后就开始狂吐不止了，哈哈......

◆截稿后的假期就要搬家了，虽然新家离公司远了一些，但是环境比现在的好，还有一个我很钟意的阳台，我可以在阳台上种满太阳花，每天早上起来看到它们盛开的模样，我想我会很幸福的......



澄香（美编）

☆很多事情说得太多，却总是忘了去做，少说多做。

☆生日和朋友一起过的，很开心。但在生日的当天也发生了一些小插曲，不禁感叹生活真是奇妙。你永远不知道下一刻会发生什么。

☆电影《juno》相信很多人都看过，电影原声也非常喜欢，最近经常循环此专辑，很喜欢里面的《Piazza, New York Catcher》。

想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

交流空间

石惠萍　昵称：苹果



性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《传说》、《深爱》、《守护甜心》
地址：湖南省怀化市鹤城区三中高21班
邮编：418000　QQ：275253415
Email：275253415@qq.com
想说的话：痛苦是用来独自承受的，快乐才是用来分享的。

申向东　昵称：ヒガシ

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：除了FTG
地址：辽宁省大连市西岗区长江路459号
邮编：116011　QQ：97654435
Email：97654435@qq.com
想说的话：PSP上的Galgame还是很少呀……

吴计风　昵称：初音追随

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《寄生前夜》
地址：上海市闵行区龙茗路1597弄26号301室
邮编：201101
Email：wudijack@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黎翔　昵称：无为

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：博爱
地址：新疆乌鲁木齐市沙依巴克区珠江路9号城市花园5号楼4单元601室
邮编：830094　QQ：957808579
Email：957808579@qq.com
想说的话：同城的玩家，有木有！

王启铸　昵称：豆腐

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》
地址：广西省桂林市平乐县公安局经侦大队
邮编：542400　QQ：645482285
Email：645482285@qq.com
想说的话：求联机（MHP）！求交往（妹纸啊）！嘛，我会暖床（羞）。

徐普润　昵称：Paradisaea

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《传说》、《FF》
地址：河北省廊坊市燕郊开发区国土资源部实物地质资料中心8号楼4单元401
邮编：065201　QQ：1123947328
Email：xupurun.unown@gmail.com
想说的话：最近天气不错。

只言片语　如果有一款永远玩不穿且让人不玩腻的游戏，就好了。（武汉 小枫）

徐晨龙 昵称：Zero

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：上海市浦东新区浦东南路2192弄19号601市
邮编：200127
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

张翌伟 昵称：乖骑士

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《噬神者》、《BB》
地址：天津市河西区谊城公寓3号门4楼201
邮编：300160　QQ：734255958
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

韩超 昵称：无定风波

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL、iDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《FF》
地址：江苏省盐城市亭湖区盐城中学高三（5）班
邮编：224001　QQ：807178653
Email：807178653@qq.com
想说的话：想要3DS，可是钱总攒不够。

袁文杰 昵称：吖杰

性别：男　年龄：22
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：广东省化州市下郭区兴郭二路67号
邮编：525100　QQ：270412312
Email：270412312@qq.com
想说的话：《掌机王SP》加油。

赵喆 昵称：Dominic

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《GT》
地址：浙江省长兴县雉城镇光辉小区35-1 401室
邮编：313100　QQ：394143589
Email：zeshadou@163.com
想说的话：人生就是一场游戏啊！剧情怎么走完会在你的掌握中。

毕少炜 昵称：BB

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、3DS、GBA、GBM
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》、《深爱》
地址：广东省佛山市顺德区容桂镇康富花园赏湖阁702号
邮编：528303　QQ：605983546
Email：605983546@qq.com
想说的话：游戏还是轻松的好。

于成均 昵称：小均

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《战神》
地址：四川省成都市双流县北依上街24号香榭美邻19幢3单元24号
邮编：610200　QQ：912363456
Email：13348808586@189.com
想说的话：希望我的高考能和《掌机王SP》一样好。

顾梓 昵称：西伯利亚狼

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》、《啪嗒嘭》
地址：江苏省宜兴市土城社区土城新村23幢302
邮编：214200　QQ：769776523
Email：769776523@qq.com
想说的话：考试时有人考着考着睡着了，睡觉时有人睡着睡着烤着了。

林轩楠 昵称：彪悍威哥

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDS、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《实况棒球》
地址：广东省广州市开发区青年路9号608室
邮编：510730　QQ：740829842
Email：740829842@qq.com
想说的话：买了两台NDS和两台NDSL，回家4P。

丁铭 昵称：芒果奶茶

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《秋之回忆》
地址：浙江省杭州市西湖区文一西路阳光地带东区18-5-301
邮编：310013　QQ：592357146
Email：592357146@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

掌机王 自由谈

从最初的《真·三国无双》，到不久前的《356SP》，“《无双》系列”成功实现了掌机化，也一次次见证了PSP机能潜力的挖掘，本辑的“自由谈”收录的稿件是对《356SP》的评论。而最近在整理稿子时，发现一些“玩家点评”的文件格式是docx，小编手头的软件打不开，只好跳过并给作者回邮件——这里也提醒大家，投稿请用TXT格式文本，图片位置标在文本中即可，切莫再因为格式问题影响了刊登哦。

栏目主持：马修

“无双”之新生

——简评《真·三国无双6 特别版》

文 古梓

这些年来，Koei的“《无双》系列”多少给人一种不思进取的感觉，于是在一堆泛滥成灾的《无双》新作面前，玩家越发明白Koei“不坑爹，专坑下一代”的良苦用心。结果，当公布《真·三国无双6》会移植到PSP上的消息时，群众又是一片唏嘘，更有甚者在看到某媒体高分评价后大喊天道不公。笔者虽不至如此极端，但对于这款移植作《真·三国无双6 特别版》也基本不抱什么期望。不过没玩过就没资格评论，所以笔者冒死一试（有点夸张了），不料感觉却是出奇的好，至于怎么个好法，且听以下分解。

不过不失的音画



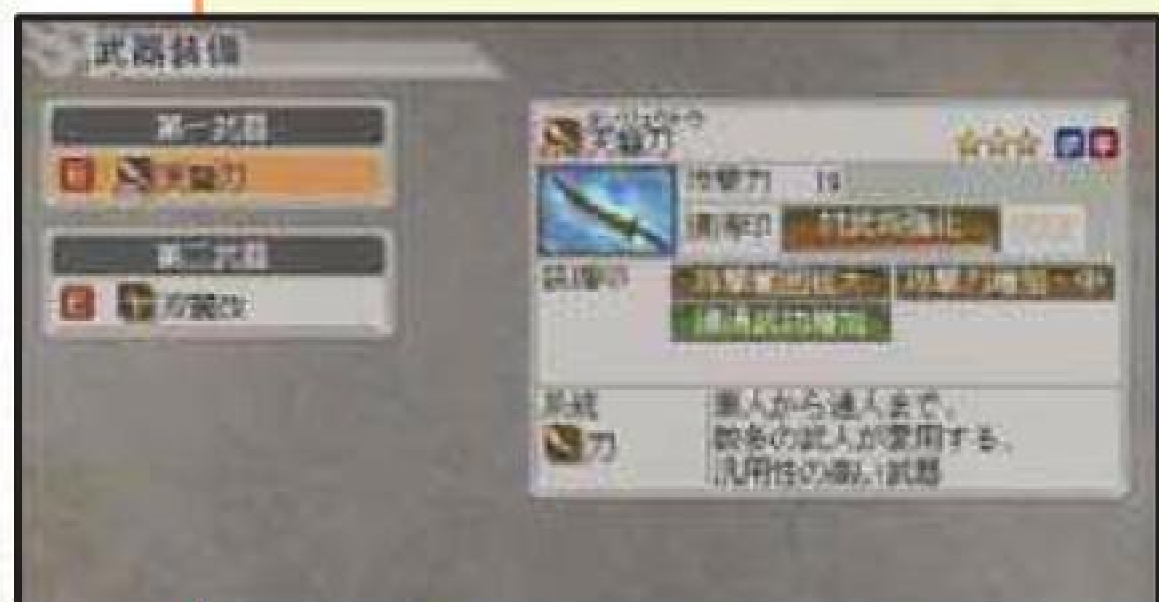
近年来“《无双》系列”借助各大主机性能的飞跃提升，在画面上也得到了一定的进步，这是事实，但毕竟PSP和PS3这类高端机种根本不存在可比性，硬要用两部不在一个层面上的机子来比较画面是很不公平的。平心而论，本作移植度还是挺高的，虽然画面的确严重缩水，人物个个有棱有角，近景贴图简单，远景更是一片模糊，但不可否认，经过了这样的取舍后，本作显得异常的流畅。比起很多人眼中的“画面决定一切”，笔者更渴望的其实是流畅游戏的感觉。要知道，当年的“《真·三国无双》系列”存在着画面拖慢、人物消失等诸多硬伤，一直到《真·三国无双4》，在新引擎的作用下游戏终于变得顺畅了不少，但人物建模的简化却遭来不少人的白眼。之后的《无双大蛇》画面特效优异换来的却是大场景之下几乎全程“子弹时间”的无差别拖慢噩梦。更别提《真·三国无双5 特别版》，人物消失和拖慢现象越发变本加厉，玩起来十分闹心。游戏毕竟是要拿来玩的，虽然看的部分也很重要，可为了看而疏忽了玩根本就是在舍本逐末。

再说回本作，相较以前的几部移植作而言，本作各方面的表现已经算相当不错了，人物建模细致了不少，同屏人数也算有所保证，更难得的是人物莫名其妙消失的情况几乎没怎么出现过，更很少有非常可怕的拖慢现象发生。当然了，硬要挑刺的话，那画面上存在的问题的确还是有很多的，例如以往十分华丽的燃烧冻结等效果现在几乎都看不到了，例如发无双技的时候角色居然连嘴巴都不张之类……但人总是应该知足的，毕竟这是一款现时并不高端的掌机平台游戏。

至于音乐方面，老实说几乎完美通关的笔者真的没觉得有哪些特别优异的表现，也许玩的时候听着很美，但过后却没有能够留下任何深刻印象。纵观这个系列，能让人记住的曲目真不少，但为什么这一作却如此不堪呢？或许并非是音乐

本身的问题，而是音乐和游戏结合得不好，少了一些古风的悠扬，多了些潮流的激动，反倒无法突出该系列的美感。这么一比较，“《战国无双》系列”的作曲水平就要高出不少，日本风和时尚感结合得恰到好处，更有不少被惊为“神曲”的BGM。就这点而言，本作的整体音乐表现实在无法令人满意。

优缺分明的系统



既然笔者一再强调玩的重要性，那么就不得不说一下本作的系统，前作改革意味浓重的连舞系统被无数人所诟病，皆因整个流程打起来动作毫无变化，虽然将整套动作全部打出来时的确有功夫片般的爽快，可战场上很难有傻瓜被你整套连技打中，而且光蓄满连舞槽就够你受的，一个不小心还容易给打回原型，如此这般，“《无双》系列”一向强调的爽快感可谓荡然无存。所以本作回归蓄力系统也算是众望所归，不过如果简单回归之前的做法，多少让人觉得不厚道，于是本作加入了“《联合突袭》系列”（以下简称“《MR》系列”）的多武器选择系统，一众武将可以任意装备各种武器，如果装备了自己的专门武器则可以发出威力超群的EX攻击——如此设定乍一看貌似很新鲜，双武器装备可以适应不同的战况，又能通过换武器时的特殊动作扩展出新的连续技，不同武器属性更能通过叠加的方式产生新的战术效果。可仔细一想，同类武器的攻击动作就只有一套，这等于变相地减少了武将动作模组，一帮拿着同类但不同样武器的人攻击动作居然完全一模一样，怎么看怎么别扭。

如果说多武器装备是一种偷懒的表现，那么每个武将两种无双技的引入则可以说是某种程度上的将功补过。以往的无双技只要无双槽够长，就能一路连过去，管它杀伤力够不够，先连死对方再说，但本作无双槽更接近于街机游戏的“放保险”，旨在被围攻时能够及时突围，而不是无脑地将对方屈死。虽然某些武将特有的投技系无双技的确能够发挥一发逆转的效果，但这一类无双技大多出招慢距离短，在高难度大战下用起来尤其要慎之又慎，所以必须根据不同情况选择不同的无双技。还有一点，本作的无双技对我方同伴破天荒地也有了攻击判定，说实话，这设定一开始令笔者颇为无语，可转念一想，有攻击判定却没有伤害判定，这简直就是替同伴解围、使他们免遭敌人轮番蹂躏的不二法宝嘛。

不知道该说是幸运还是不幸，本作并没有完全摒弃前作的元素，例如复杂的地形设计就被完全套用了过来。记得当年玩《真·三国无双5》的时候，笔者曾和友人讨论如此地形设计的必要性，当初基本得到一个共识：下水游泳那段虽然看上去挺真实，但纯粹浪费资源。不过客观地说，复杂的地形确实使得战场变得更加真实，也让战术有了更广阔的表现空间。例如看见敌军从崖下走来，你一个跃步从天而降，当即就能把敌兵吓得丢盔弃甲溃不成军，那种感觉何其惬意啊。但凡事有利就有弊，试想一下，本来很简单就能攻进敌人城寨，你却不得不因为地形的原因绕上好大一圈，中间还要时刻警惕敌方偷袭我方营地，如此绕来绕去，说不烦那是假的。而且时间紧任务重的时候，一个不小心将目标人物打到桥下，你就又要烦恼了——是跳下去继续追着他打然后再绕上好长一段路回来呢，还是死守那里等他自己慢悠悠地绕上来讨打呢？另外，地形一复杂地图的各种标示就变得尤为重要，而本作这方面做的相当令人郁闷，无论是地形标示还是敌方位置全都存在不同程度的偏差，以至于一直靠地图打天下的笔者有种一时间完全找不着北的感觉。

说到这里，有一点笔者始终搞不懂，为什么《真·三国无双5》的攻城战没有继承过来？虽然那种程度的攻城看起来的确是繁琐枯燥了点，但不可否认这设定使得系列一成不变的城池攻防有了新的变数，无论是攻方还是守方都有需要重新考虑的地方。按理说，只要稍加调整应该是可以展现出更加刺激的攻城掠地才对，可到了本作居然完全没有了攻城的紧张刺激，反变为简单枯燥的攻城兵器伺候，实在令人没啥想法啊。

突破常规的造型

要说“《三国无双》系列”的角色造型设计，中西合璧、古今融合已经不是什么新鲜词汇了。不过自打《真·三国无双3》将人物基本定型后，《真·三国无双4》的人物设计亮点就少之又少，几乎都是之前造型的微调。当然其中也有如诸葛亮、貂蝉等重新设计出来的又很具美感的造型，但实在是少得可怜。笔者自问并不是一个喜新厌旧的人，可来来去去都一个模样，看着也的确少了那么一点点激情。结果《真·三国无双5》公布之初着实让笔者“惊了”一把，实在没有想到Koei敢于如此大刀阔斧地修改人物造型，要知道，抛弃固有理念是需要多大的勇气啊。虽然全新的武将造型同样招来了不少玩家的不满，例如典韦的角斗士装扮、貂蝉的波斯舞女姿态等，但有一点是必须承认的，正是这种突破常规的尝试为角色外形设计提供



了一个新的方向。在本作中，这种风格走得更加坚定了，无论是十足波斯王子模样的贾诩，还是性感程度过分的练师、王元姬等，均大大超出了笔者对该系列人物造型的认知。更有意思的是，本作角色造型并非一成不变的，例如夏侯惇的没戴眼罩版，司马师的无面具版等。除此之外，大家都知道该系列的角色服装颜色一向是有明确阵营区分的，而本作中根据角色所归属阵营变动的不同，角色服装的色彩也会发生相应改变。举几个例子，关羽之前穿绿袍到了曹操军中就变成紫袍，而孙尚香一身红衣嫁入刘备家后就变成一身的绿。这虽然只是一个细节，但也足以表现Koei细致入微的考量。



造型方面除了人物外，还有武器的设计，这貌似也要得益于前作开创的先例。因为前作同样将诸多已经深入人心的武器都给舍弃了，于是过去熟悉的君王剑没了，墨守成规的武将长枪也没了，取而代之的是许多类似于流星锤、狼牙棒，甚至是极具玄幻武侠风格的兵器，当时就给人一种在玩武侠类游戏错觉。到了本作，这股风潮吹得更加猛烈起来，不仅添加了不少高科技产物，如郭淮的弩炮、邓艾的螺旋枪，就连马岱的妖笔（你当你是神笔马良啊）和钟会的飞翔剑这类毫无现实理论基础的、本该属于玄幻修仙类的神兵利器都给鼓捣了出来。这些大胆的设定为本作游戏过程添加了不少新鲜感之余，更让战斗有了新层面上的突破。也许很多人质疑，长此以往还能算是“《真・三国无双》系列”吗？在笔者看来，对于一款游戏而言，如何让人玩得爽或许才是需要第一

震撼人心的杜撰

接下来要说一说的是剧情方面的问题，或许这并不被多少玩家所看重，毕竟要求一款动作游戏有多么宏大感人的史诗般的剧情确实是有点强人所难，就当是笔者个人的偏执吧。回顾这个系列之前的作品，剧情方面的表现并不优秀，或许因为咱是中国人，对三国的东西实在太过熟悉了，所以看着虽然有点添油加醋却并没有走偏多少的游戏剧情，真的没提起多少兴趣来。真正让笔者感叹剧情的其实还是前作，前作剧本上做出了很多大胆的尝试性杜撰：司马懿起初只是沉迷在知识海洋中，后被曹操强行拉去上战场，结果他的野心被撩起一发不可收拾后才谋朝篡位；诸葛亮为了扶持刘备当上帝王，甘心背负一切罪恶并打算带着这些罪恶下地狱，于是面对关羽的战死他竟没有表现出一丝的悲伤，结果被愤怒的张飞一通质问，可表面五大三粗的张飞其实很明白他的心思，只得苦叹“你真的有必要独自背负一切吗”；貂蝉为了完成养父的遗愿，拼命装腔作势勾引吕布为其战斗，殊不知吕布从一开始就知道自己被利用，可他认定只要是貂蝉的愿望便要为其战斗到底。游戏中如此剑走偏锋的故事比比皆是，虽然是杜撰，却也不乏令人信服的厚重历史感。不得不说，Koei毕竟是作历史游戏出身的，其刻画的人物每一笔一划都充满着无可比拟的震撼人心的力度。

再看看本作，可以说很大程度将前作的剧本风格高度继承并发扬光大起来，其中令笔者印象尤为深刻的是对两个角色的重新塑造。一个是曹操，一直以来曹操在系列中的定位都是一个彻头彻尾的行动派，不会说多余的人情世故的废话，眼睛永远注视着远方，是一个淡定得有点过分的人。可在本作，你会突然发现曹操也有了人情味，面对儿子和爱将典韦的战死，他会生气，会愤怒失常地打算孤军挑战大批敌人，可很快他就恢复了平静，并用果断准确的指挥击败贾诩，事后令所有人惊讶的是他并没有为典韦报仇，而是觉得贾诩是个人才而将其收为己用。在赤壁之战惨败后，他会被震惊到，甚至堕入绝望中，以至于相当长一段时期内意志消沉终日无所事事。经过这么一番入木三分的刻画，让人觉得游戏中的曹操俨然就像是一个真实的人物，而非脸谱化的产物。

另外一个人则是吕布，一直以来对于三国的吕布，我们都会有这么一个共识：虽然他是个勇猛无敌的英雄，但同时也是个反复无常的小人，三姓家奴更是其最贴切的称谓。奇怪的是在该系列中，吕布并没有被这么塑造定型，反倒多出了一种挑战强者的无畏以及被逼到绝路不得不反的无奈，甚至于还有为了貂蝉不惜付出一切的真情流露。结果到了本作，他居然和其一身有点妖里妖气的新造型一样变得反复无常起来，虽然为人依旧狂妄高傲，但骨子里透出的痞气倒是遮盖了他往常的英雄气概，关键时刻为了自保，吕布甚至可以舍弃尊严……其实本作剧本上的成功远不止如此，新加入的晋势力更是一大亮点。



写到这里，方发现要说的还有很多，总结起来也就一句话：本作的不足是有的，但不能因为这些而否定了它的优异，更不能因此便将其直接定义成骗钱作。至少，笔者是看到了“《无双》系列”的新生之希望，但愿日后还能玩到比这个更好的《无双》新作——当然，并非单指画面上的进化，你懂的。

玩家点评

PSP 魔法禁书目录

厂商：Ascll Media Works　类型：FTG

评论人：杨翊　评分：8

作为电击文库的顶梁柱，《魔法禁书目录》近年表现可谓是全线飘红，而于今年初发售的同名游戏在笔者看来，算得上是动漫改编游戏中素质不错的作品之一。身为动漫改编游戏，“剧情模式”在本作中的表现令人怀疑制作商是不是在赶工：虽说全部的剧本看着不少，但每一本剧本却非常之薄，基本上寥寥数小时便可完成整个“剧情模式”。不过，剧本厚度薄，收藏要素的开启也倒变得相当轻松，远没有别的作品那样坑爹。作为本作核心要素的战斗算得上是本作的最大亮点，14个参战角色的作战风格各不相同，毫无重复，且很好地还原了他们在原作中的战斗特点。此外，攻势连锁、死力解放、起死回生等战斗中的诸多新要素足以令人眼前一亮。总而言之，本作的战斗对得住宣传语中的“超α级的大魄力战斗”的描述。虽说本作还存在着一些诸如难度过低、平衡性欠缺以及音乐不给力等缺点，但是对于诸多《魔禁》迷而言，本作完全无愧于“《魔法禁书目录》”这块金字招牌。



NDS 七日死 目

厂商：Square Enix　类型：AVG

评论人：SuperMHP　评分：8

作为系列的第二作，《七日死 目》沿袭了前作特有的恐怖风格。压抑的气氛烘托得十分到位，游戏中的游戏这个特有设定也被保留了下来。设定中主角的左眼可以看到一些奇特的东西，这在帮助玩家解谜的同时也使恐怖感倍增。游戏很好地利用到了NDS的3D环绕音效，戴上耳机后临场感大增。恐怖要素上，引入了部分美式恐怖也加入了某些血腥要素的本作比起前作是有过之而无不及，突然惊吓玩家的系统也进一步强化，再搭配左眼闪动的特效，使玩家的神经处于高度紧张之中，是恐怖游戏中的上上之作。诅咒卡带的收集则使本作收集要素有所上升，不同的路线也使玩家有进行多周目的动力。但本作也存在较多不足，最大的就是炒冷饭现象，很多场景及剧情都是前作的重复，尤其是前作的某些惊吓方法在本作中竟然毫无改动，不免有骗钱之嫌；二来就是有抄袭嫌疑，第六天的医院明显能看得出《寂静岭》……尽管有着不少缺点，但作为恐怖游戏，本作的素质仍然极高，值得一玩！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

听说秘技比较难找，鲁叔非常给力地提供了两款游戏的秘技，撑起了本辑的“火热秘技”。大家要学习鲁叔这种精神，把自己的兴趣爱好传染到别人的栏目中去……



日版

英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

●二周目隐藏魔兽

二周目后终章可以与隐藏的魔兽交战，将其击倒能额外获得“**ゼムリアスト–ンの欠片**”。5只魔兽的位置如下：

ジオフロントD区画：从旧市街进入后，带魔兽的宝箱所在场所的后面

ジオフロントC区画：从港湾区・灯台的入口进入，一开始的宝箱处

マインツ旧矿山：里面的**キノコ**道

ウルスラ间道：从传送阵的场所往左前进。要先和LV116的**グレンデル**×6战斗。

湿地带：游击士**エオリア**倒下的地方

将5只魔兽全部击倒后将会出现信息，**ミシュラム**附近会出现**红き**湿原。击倒在那里的**ヴァ–ミリオン**会获得成就“红の讨伐者”以及饰品“光晓の冠”（全状态异常、能力低下以及迟延效果无效化）。

●自动车

按下START键后在MAP画面按下△键，车会自动移动回支援课停车场。

●安置家具

与前作相同，本作也可以将获得的人偶家具之类的物品安置在各个角色的房间里。

●宝箱警告

开启带有魔兽的宝箱时，出现警告的话，不用勉强去战斗。打不过也可以逃走。

●给猫喂食

在特务支援课顶楼给猫喂食，猫会回赠你结晶回路。以下是喂食物品与回赠物品列表。

喂食	回赠
スノ–シュラブ	精神1
エ–ゼル	魔防2
カサギン	省EP1
アルモリカブナ	移动1
トタス	命中1
オロショ	恶戏
ロック	防御2
レインボウ	情报
ピラ–ニャ	暗暗の刃
カルプ	HP1
グラトンバス	攻击1
トラ–ド	混乱の刃
グラディエタ	妨害1
レイニ–	丹精
サンショ	回避1
サモ–ナ	驱动1
アロ–ナ	炎伤の刃
イ–ル	行动力1
アダマンタス	石化の刃
クインシザ–	攻击3
パルルク	命中3
タイタン	防御3
ゴルドサモ–ナ	天眼
オオザンショ	HP3
ノ–ブルカルプ	幸运
エメロド	美臭
ティガロック	虎威
クリムゾンイ–タ	龙眼
ブルドラゴン	治愈
ギガル–ク	混乱の刃2
ねこまんま	魔兽の鱼肉×3

●**快进对话**

按住×键不放，就能快进剧情与对话。

●**消去对话框**

对话中按住L或R键就能消去对话框。

●**增加S BREAK发动次数**

跟前作相同，在击倒敌人的瞬间立刻使用S必杀技。这样在战斗后，S BREAK的发动次数就会增加。这个秘技的重点就在于玩家要非常确定能够在哪一击将敌人击倒，在发动攻击途中按住△待机，然后在敌人消失的途中发动S必杀技。这样一来S BREAK的次数就会增加，但不需要消耗CP值。



日版

AKB1/48星恋关岛

AKB1/48アイドルとグアムで恋したら……

●**蒙眼台词**

在游戏中会发生偶像们蒙住玩家双眼让猜角色的桥段。如果没有练出听声辨人的绝技，就请参考下面的角色对应台词表吧。

名称	台词
岩佐美咲	だ−れだ！顽张つて当ててみてね！
多田爱佳	だぁ～れだ？ねぇ、目隐しつてドキドキしない？
大家志津香	目隐し成功～。谁かわかる？答え出るまでは离さんよ。ヒントなしやけん顽张り−。
片山阳加	だ～～～～～れだ？
仓持明日香	えいつ！だ～れだ？
小岛阳菜	ふふつ、だ～れだ？
指原莉乃	失礼しますつ！だ……だ−れだ！
筱田麻里子	えいつ！谁だと思う？
高城亚树	だ～れだ？
高桥みなみ	だ～れだ！？
仲川遥香	とうつ！えへへ、だ−れだ！
中田ちさと	だ−れだ！つてわかるかな？
仲谷明香	だ−れだつ！ホントに？じゃあ答えをどうぞ！
前田敦子	えいつ！だ−れだ？
前田亚美	わつ！目隐し成功。谁だかわかりますか？
松原夏海	あ−、いたいた！だ−れだ！ケロッ。もちくらだよ～。
秋元才加	よつと！コホン、だ−れだ？
板野友美	えいつ！だぁ～れだ？
内田真由美	だ−れだつ！ゆつくり考えていいからね。
梅田彩佳	えへへ～。だ～れだ？
大岛优子	とりやつ！见えない？なにも见えない？さぁ～谁でしょ～？
菊池あやか	とりや−つ！だ−れだ！もちろん、わかるよね？
中冢智实	えいつ！だ～～れだ！
田名部生来	汝、我が名を答えよ……。间违えれば最后……。二度と太阳を拜めなくなると思え……。
仁藤萌乃	だ−れだつ。え−？そんなの用意してな−い。わかるよね？

名称	台词
野中美乡	失礼します！あの……つ！私谁だか分りますか？
藤江れいな	えいつ！だ～れだ！
松井咲子	だ−れだ。顽张つて当ててみてください。
峰岸みなみ	おおおりゃあああ！だ～～れだ！……乐胜だよね？
宫泽佐江	とりやつ！ふつふつふ～。だ−れだ！
横山由依	だ−れだ！分かりますよね？
米泽琉美	えいつ！だ−れだ！え−、しょうがないなぁ～。だ−れだ！
石田晴香	だ−れだつ！当ててくれないと……怒るよ。
河西智美	チユウ−！ふふつ、だ～れだ！
柏木由纪	いたいた……。わ−！だ−れだつ。わかつてくれなきゃ、すねちゃうぞ？
北原里英	だ−れだつ惊かせてすみません。私、わかりますか？
小林香菜	だ−れだつ！お愿い当ててくれますように！
小森美果	あの～、谁だかわかります？声だけじゃむずかしいかな～？
佐藤亚美菜	だぁ～～～～～～～～～……れだぁ！！わかつてくんないとヤダかんね！
佐藤すみれ	だ−れだ！ゆつくり考えていいからね。
佐藤夏希	だ～れだ！そんなわけないでしょ！も～真面目に考えてよね。
铃木紫帆里	だ～れだ！なし！声だけでわかるかな？
铃木まりや	だ−れだ！顽张つて当ててみて。
近野莉菜	だ−れだつ！あつ、こつち向かない、でね～。
平岛夏海	ふふふつ、だ−れだつ！ヒントなしで当ててね。
增田有华	だ～れや！当然、分かるやろ？
宫崎美穗	さて、谁だかわかるかな～？いやいやいやいや、ちゃんと考えてください！
渡边麻友	だ−れだ！あつ、まだこつち向かないでください！

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

3DS和PSP上大作连发的时期来临了，被厂商和玩家都寄予厚望的《最终幻想 零式》无疑是10月下旬最受期待的游戏，而同一天发售的《战律之云》虽被覆盖在前者的光环下，不过精良制作的原创品牌依然值得关注。3DS在11月上旬将有任天堂的镇社之宝《马里奥》领军征战，经历几个月游戏淡季的3DS玩家也不再空虚、不再寂寞，注意购买时别认错版本哦。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年10月					
1日	牧场物语 双子村	Harvest Moon: Tale of Two Towns	Natsume	SLG	39.99美元
1日	汽车总动员2	Cars 2	Disney	RAC	29.99美元
1日	詹姆斯・诺尔的好莱坞犯罪	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	PUZ	39.99美元
2日	史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団	Square Enix	A・AVG	6090日元
3日	超级马里奥3D大陆（日版）	ス-パ-マリオ3Dランド	Nintendo	ACT	4800日元
3日	狗狗学校 可爱幼犬	ドッグスク-ル ラブリ-パピ-	Starfish	ETC	5040日元
8日	洞窟物语3D	Cave Story 3D	NIS America	ACT	39.99美元
8日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson The Experience	Ubisoft	MUG	39.99美元
10日	横冲直撞3D	ドライバ-: レネゲイド3D	Ubisoft	RAC	6090日元
13日	超级马里奥3D大陆（美版）	Super Mario 3D Land	Nintendo	ACT	39.99美元
15日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed: The Run	EA Games	RAC	39.99美元
17日	忍 3D	Shinobi 3D	SEGA	ACT	5229日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人様 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
24日	薄樱鬼3D	薄櫻鬼3D	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	6090日元
24日	柏青哥天国3D 赏金海物语 梦见少女与柏青哥之王决定战	パチパラ3D プレミアム海物語 梦见る乙女とパチンコ王決定戦	Irem	PUZ	6090日元
2011年12月					
1日	索尼克 世纪 青之冒险	ソニック ジェネレ-ションズ 青の冒険	SEGA	ACT	5229日元
1日	马里奥赛车7（日版）	マリオカ-ト7	Nintendo	RAC	4800日元
1日	蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道	クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョ-!？友情のおバカラテ!！	NBGI	ACT	5040日元
1日	总爱茶犬	お茶犬といつもなかよし	日本Columbia	ETC	5040日元
1日	料理妈妈4	クッキングママ4	Office Create	ETC	5040日元
4日	马里奥赛车7（美版）	Mario Cart 7	Nintendo	RAC	39.99美元
8日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
10日	怪物猎人3 G	モンスタ-ハンタ-3(トライ)G	Capcom	ACT	5800日元
15日	企鹅的问题 战争	ペンギンの问题 ザ・ウォ-ズ	Konami	ACT	5250日元
15日	雷电十一人GO 光明・黑暗	イナズマイレブンGO シャイン・ダ-ク	Level-5	RPG	5800日元
15日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	PUZ	5040日元
15日	热血硬派国夫君 特别版	热血硬派くにおくん すぺしゃる	Arc System Works	ACT	4410日元
15日	萌萌大战争 现代版 3D	萌え萌え大战争☆げんだいば-ん 3D	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
22日	SD高达G世纪 3D	SDガンダム ジ-ジェネレ-ション 3D	NBGI	SLG	6090日元



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年11月					
10日	宠物蛋合集	たまごっちコレクション	NBGI	ETC	5040日元
17日	海贼王 巨人之战2 新世界	ワンピ-ス ギガントバトル！2 新世界	NBGI	ACT	5040日元
17日	冒险岛DS	メイプルスト-リ-DS	Nexon	ACT	3990日元
23日	型男恋爱王国 恋情、漫画双出道 心跳爱情课堂	オレ様キングダム 恋もマンガもデビュ-を目指せ！ドキドキLOVEレッスン	NBGI	ETC	5040日元
24日	绝代风华	FabStyle	Koei Tecmo Games	ETC	5040日元
2011年12月					
1日	尖帽子与潇洒魔法使	とんがりボウシとおしゃれな魔法使い	Konami	ETC	4980日元
1日	口袋棒球14	パワプロクンポケット14	Konami	SPG	5250日元
8日	越狱兔 游戏时间	USAVIC(ウサビッチ) ゲ-ムの时间	NBGI	ETC	2940日元
8日	重装机兵2 重装上阵	メタルマックス2：リロ-デッド	角川Games	RPG	6090日元
15日	RPG工具DS+	RPGツク-ルDS+	EnterBrain	RPG	5040日元
15日	食梦者 漫画家之路	バクマン。マンガ家への道	NBGI	AVG	5230日元



最终幻想 零式

10.27 ◆Square Enix◆RPG◆7700日元





几经延期锤炼，《零式》已经庞大到威胁主机的机能和媒体容量了。即使放眼到所有游戏平台，其手笔也堪称一线大作。奢华而厚重的剧情包裹了复杂耐玩的系统，十多名角色和军神均拥有各自的养成和战斗系统，全世代的一线声优在此集结，歌曲和过场CG也完全不逊于《FF》正统作品，无愧于PSP下半年的超级大作。



战律之云

10.27 ◆Konami◆A・AVG◆5980日元





这款包含动作要素的冒险类游戏在流程构成上与《樱大战》近似，目前游戏最值得期待的是剧情和养成要素。故事以章节为单位构成，玩家可欣赏到连续剧一般的剧情动画，操控角色及战斗兵器抵抗外星侵略者。战斗系统简单爽快，角色可不断积蓄必杀槽展开强力一击，带给玩家强烈的临场感。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年12月					
17日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND	Arc System Works	FTG	售价未定
17日	Noels计划	Project N.O.E.L.S	Arc System Works	MUG	售价未定
17日	网页三国志 触摸战斗	ブラウザ三国志タッチバトル	AQ Interactive	SLG	售价未定
17日	钓鱼（暂名）	FISH ON（暂名）	角川Games	SLG	售价未定
17日	终极漫画英雄对卡普空3	アルティメット マーヴル VS. カプコン3	Capcpm	FTG	售价未定
17日	真・三国无双 NEXT	真・三国无双 NEXT	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
17日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	RAC	售价未定
17日	地狱军团	地狱の军团	Square Enix	ACT	售价未定
17日	默示之王	ロード オブ アポカリプス	Square Enix	A・RPG	5980日元
17日	忍道2 散华	忍道2 散华	Spike	ACT	售价未定
17日	VR网球4	パワースマッシュ4	SEGA	SPG	售价未定
17日	未知海域 黄金深渊	アンチャーテッド 地图なき冒险の始まり	SCE	A・AVG	售价未定
17日	小古怪	サワリ・マ・クール	SCE	ECT	售价未定
17日	与大家一起	みんなといっしょ	SCE	ECT	售价未定
17日	大众高尔夫6	みんなのGOLF6	SCE	SPG	售价未定
17日	勇者的记录	勇者のきろく	SCE	ECT	售价未定
17日	怪物雷达	モンスターレーダー	Sony Marketing	ECT	售价未定
17日	@field	@field	Sonic Powered	ACT	售价未定
17日	真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜 11人目の访问者	Chunsoft	AVG	售价未定
17日	梦幻俱乐部ZERO 携带版	ドリームクラブZERO ポータブル	D3 Publisher	SLG	售价未定
17日	魔界战记3 回归	魔界战记ディスガイア3 Return	日本一Software	S・RPG	售价未定
17日	块魂 拉伸	块魂 ノ・ビ～タ	NBGI	ACT	售价未定
17日	山脊赛车（暂名）	リッジレーサー（暂名）	NBGI	RAC	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年11月					
3日	世界足球 胜利十一人2012	ワールドサッカー ウイニングイレブン2012	Konami	SPG	4980日元
10日	初音未来 女歌手计划 扩张版	初音ミク –Project DIVA– extend	SEGA	MUG	5229日元
10日	跨过我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCEJ	RPG	4980日元
17日	海猫鸣泣之时 携带版 2	うみねこのなく顷にPortable 2	Alchemist	AVG	3990日元
17日	安洁莉可 魔恋六骑士	アンジェリーク 魔恋の六骑士	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
17日	鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签	マザーグースの秘密の馆 BLUE LABEL	QuinRose	AVG	5985日元
17日	久远之绊 再临诏 携带版	久远の绊 再临诏 –Portable–	Fog	AVG	5229日元
23日	三极姬 三国乱世・霸天之令旗	三极姬 三国乱世・霸天の采配	SystemSoft Alpha	SLG	6090日元
23日	魔法使与主人 新天地	魔法使いとご主人样 New Ground	QuinRose	AVG	5985日元
23日	白与黑 携带版	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	NBGI	TAB	6800日元
23日	七龙战记2020	セブンスドラゴン2020	SEGA	RPG	6279日元
23日	科学超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
23日	流行音乐 携带版2	ポップンミュージックポータブル2	Konami	MUG	5040日元
23日	快盗狂热	スト☆マニ ～Strobe☆Mania～	D3 Publisher	AVG	6090日元
23日	战场的女武神3 附加版	战场のヴァルキュリア3 EXTRA EDITION	SEGA	S・RPG	3990日元
23日	纸盒战机 加强版	ダンボール战机 ブースト	Level–5	RPG	4980日元
23日	永恒练习曲 七彩素描4	エターナル・エチュード Canvas4	GN Software	AVG	6279日元
24日	侦探部 失踪、反击与大团圆	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB –失踪と反击と大团圆–	Boost On	AVG	3654日元

DVD光盘内容导视

PSV AR功能展示



16款热门新作最新官方影像

游戏展望台

地狱军团
时间旅人
联合01
幻想生活
SD高达G世纪 3D
海王
热血硬派国夫君 特别版
绝代风华
蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道
王国之心3D 梦中坠落
雷顿教授VS逆转裁判
仙境传说 光与暗的皇女
机动战士高达AGE
我的朋友很少 携带版
曾几何时的天魔黑兔 携带版
重装机兵2 重装上阵



热血最强

《幻域战记 携带版》初期邪道升级法



新作特搜队

异形 群袭
蜘蛛侠 时间边缘
AKB1/48 星恋关岛
幻域战记 携带版



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在新作特搜队《AKB1/48》的游戏演示中，和板野友美的约会中，阿鲁选择的是第几个选项来取悦板野友美?

A：第一个　　B：第二个　　C：第三个



PEGA精美游戏周边



PS3专辑 Vol.16

大16开240页+数据DVD光盘

《PS3专辑》第16辑即将于11月初在全国上市。PS3五周年特别专题、《战地》系列回顾，深度特企带来业界鲜为人知的故事。劲作情报收录《圣斗士星矢战记》、《机动战士高达 EXTREME VS.》、《杀手 赦免》等众多美日大作情报汇总。八大热门豪华攻略囊括《无尽传说》、《抵抗3》、《真·三国无双6 猛将传》、《战国无双3 帝国》、《瑞奇与叮当 四位一体》，《ICO&汪达与巨像合集》、《战神 起源收藏版》以及《超次元游戏 海王星 mk2》！数据光盘部分兼具实用性与收藏价值，数十段高清游戏影像、上百首游戏原声、数百张游戏美图、几十个PS3特色主题，乐趣无穷精彩多多！



11月3日 全国上市

爱图e族 Vol.33

全彩64页+DVD-ROM数据光碟

温馨治愈的TV动画《异国迷路的十字路口》已经完结，这段充满异国浪漫色彩的作品仍有着许多值得我们回味的地方，就让本期的“卷首画廊”将这份温存重新呈现在大家面前吧。“设定馆”栏目献上的是《超次元游戏 海王星MK2》的设定欣赏，从各个方面展现出游戏中女孩子们最可爱的一面，会让各位大饱眼福。当然，本辑的光盘内容同样精彩，包括人气美少女画师监督的最新画集《STEP》、冬目景大师的作品集《景色》以及TV动画《花开伊吕波》的官方资料集，超大尺寸海报赠品也是少不了的！





11月上旬 全国上市 定价 22元



模魂志 Vol.62

大16开160页+DVD

树脂手办似乎是一个让人感到为难的存在，尤其是人物手办更是让不少玩家又爱又怕。本辑将系统揭示树脂手办的制作过程，誓要将压力化成制作的动力！高达AGE终于在本月降临，本辑中将带来全新的高达AGE模型制作范例。国庆期间，穗港澳动漫游戏展的舞台迎来了多位知名日本歌手参与演出，本辑将结合视频为您展示她们的舞台风采。高达模型王大赛华南赛区的赛事落下帷幕，而精彩的作品自然也不会缺席于本辑的内容中。



10月30日 全国上市



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-146-6

掌机王光盘定价：12元 （1DVD+1手册）